

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2021

Marek Caithaml

Univerzita Karlova

Pedagogická fakulta

Katedra informačních technologií a technické výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

M-learning jako podpora výuky pro lektora anglického jazyka

M-learning as an educational support for English language lecturer

Marek Caithaml

Vedoucí práce: PhDr. Jiří Leipert, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání – Informační
technologie se zaměřením na vzdělávání

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma M-learning jako podpora výuky pro lektora anglického jazyka vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 8.4.2021

.....

podpis

Tímto bych rád poděkoval svému vedoucímu práce panu PhDr. Jiřímu Leipertovi, Ph.D. za jeho velikou vstřícnost, cenné odborné rady, nápady a také čas, který mně a mé práci věnoval.

ANOTACE

Tato bakalářská práce se zabývá využitím moderních technologií ve výuce anglického jazyka, a to konkrétně m-learningem a prostředím Googlem Classroom, ve kterém je realizován kurz, který je následně aplikován při výuce lektora anglického jazyka. Teoretická část práce se věnuje pojmům, které s tématem m-learningu souvisí, výhodami a nevýhodami m-learningu a shrnutí možností zvoleného prostředí pro tvorbu online kurzu. V praktické části jsou představeny konkrétní sady cvičení pro výuku anglického jazyka. Součástí práce je také rozbor aplikací, které mohou být v rámci m-learningu pro výuku anglického jazyka využity a diskuse, kde se autor ohlíží za zkušenostmi s tvorbou tohoto kurzu a komentuje zpětnou vazbu studentů.

KLÍČOVÁ SLOVA

m-learning, výuka anglického jazyka, online kurz, Google Classroom, aplikace

ANNOTATION

This bachelor thesis deals with the use of modern technologies in teaching English language, specifically with the term m-learning and the Google Classroom environment, in which a specific course is implemented. The course is then applied in teaching English language. The theoretical part of this thesis deals with the concepts related to the topic of m-learning, the advantages and disadvantages of m-learning and a summary of the possibilities of the chosen environment for creating an online course. The practical part presents specific sets of exercises for teaching English. Part of the work is also an analysis of applications that can be used in m-learning for teaching English and discussions, where the author looks back at the experience of creating this course and comments on student feedback.

KEYWORDS

m-learning, teaching English, online course, Google Classroom, applications

Obsah

1	Úvod	7
1.1	Historie využití moderních technologií a m-learningu ve výuce	7
1.2	Cíle práce	8
1.3	Předpoklady a akční rámec m-learningového modelu.....	8
2	Teoretická část.....	9
2.1	Současný stav a zkušenosti autora	9
2.2	Vymezení pojmů.....	10
2.3	Výhody a nevýhody m-learningu ve vzdělávání	11
2.4	Společný evropský referenční rámec pro jazyky	12
2.5	Prostředí a nástroje pro tvorbu online kurzů.....	13
2.6	Tvorba m-learningového kurzu	14
2.7	Možnosti zapsání se do kurzu	15
2.8	Domovská stránka kurzu	16
2.9	Tvorba cvičení a vkládání materiálů.....	17
2.9.1	Úkol.....	17
2.9.2	Úkol s kvízem.....	18
2.9.3	Otázka.....	18
2.9.4	Materiál.....	18
2.10	Proces odevzdávání a hodnocení cvičení.....	19
2.11	Možnosti zpětné vazby	21
3	Praktická část práce	23
3.1	Typy konkrétních cvičení se zaměřením na využití mobilního telefonu.....	23
3.1.1	Sada cvičení na prohloubení znalosti slovní zásoby	23
3.1.2	Sada cvičení na prohloubení znalosti gramatiky a výslovnosti.....	26

3.1.3	Cvičení na procvičení psaného projevu a jeho hodnocení za použití rubriky	28
3.1.4	Ukázka způsobů využití kvízu v prostředí Google Classroom.....	30
3.2	Využití vhodných aplikací pro výuku anglického jazyka.....	32
3.2.1	Kahoot	32
3.2.2	Goosechase	34
3.2.3	Quizlet	36
3.2.4	Quizizz.....	38
3.2.5	Duolingo	39
4	Diskuse	41
5	Závěr.....	45
6	Seznam použitých informačních zdrojů	46
7	Seznam příloh.....	48

1 Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá využitím moderních technologií ve výuce anglického jazyka, a to konkrétně m-learningem, avšak její výstupy lze aplikovat i na výuku na základní či střední škole.

Informační a komunikační technologie jsou v dnešním světě nedílnou součástí našich soukromých i profesních oblastí života. Ve vzdělávání se tyto moderní technologie začínají implementovat jak do výuky, tak i do samotného přístupu k učení ze strany studentů. Studenti v současné době disponují téměř neomezeným přístupem k informacím a moderní technologie využívají v každodenním životě. Nabízí se tedy vycházet vstříc tomuto trendu a pokusit se těmito technologiemi o vzdělávací proces.

Všechny nové technologie, které se ve vzdělávání využívají, si kladou za cíl zvýšit kvalitu výuky a studentům tento proces obohatit a zpříjemnit.

1.1 Historie využití moderních technologií a m-learningu ve výuce

S příchodem počítačů v sedmdesátých a osmdesátých letech panovaly ve společnosti rozdílné představy o jejich možnosti využití ve vzdělávání. Nesouhlas s využitím technologií ve vzdělávání pramenil z názoru, že *„počítače jsou schopny nahradit nejen učebnice, ale dokonce i učitele... Počítače té doby pokoušející se řídit výukový proces působily natolik hloupým dojmem, že většinu studentů odrazovaly a místo zájmu o látku vyvolávaly hlavně snahu o získání dobrého hodnocení.“* (Brdička, 2005). S postupem času se však počítače díky větší dostupnosti a potřebě prohlubovat studentům znalosti o informačních technologiích dostali jak do běžného života, tak také do výuky nejrůznějších oborů. *„Jednotlivé technické pomůcky se proměnily v integrované informační a komunikační technologie (ICT). Počítače spojené internetem jsou schopny nahradit funkci gramofonu a magnetofonu, videa, rozhlasu a televize, ale i učebnice...“* (Brdička, 2005).

Představa využití mobilních zařízení ve výuce, tak jak ji známe dnes, je však mladšího data, kdy první seminář pojednávající o možnosti zapojit je do studijního procesu proběhl v Birminghamu v roce 2002. Za úkol bylo tehdy nejen vyvrátit představy o negativním vlivu tohoto typu vzdělávání, ale také demonstrovat, že za použití mobilních zařízení je možno vylepšit, rozšířit a obohatit koncept a samotné učení (Traxler, 2018). V následujícím

desetiletí učení za pomoci mobilních telefonů uzrálo a brzy dokonce na toto téma začal vycházet renomovaný akademický časopis *Journal of Mobile and Blended Learning*, stejně jako se v online prostředí začaly objevovat metodické příručky k využití mobilních přístrojů ve výuce, a to nejen cizího, potažmo anglického jazyka, ale i v ostatních oblastech vzdělávání (Traxler, 2018). Nesmíme také opomenout, že vývoj m-learningu jde v ruku v ruce s vývojem samotných mobilních zařízení a jejich dostupnost pro širokou veřejnost. Za milník lze považovat představení prvního iPhoneu a také vznik takzvaného „webu 2.0“ (Traxler, 2018), který označuje *„technologie, prvky, a služby, které kladou důraz na komunitu a její vzájemnou interakci, umožňují uživatelům vytvářet obsah webu (informace, hudbu, obrázky, videa apod.) a sdílet jej s jinými uživateli a komunikovat navzájem.“* (Havlová a Ressler, 2003)

1.2 Cíle práce

Hlavním cílem této bakalářské práce je za použití nabytých teoretických znalostí vytvořit ucelený kurz ve vybraném prostředí Google Classroom jako podporu pro prezenční výuku, avšak i s přesahem do výuky distančního charakteru, a zrealizovat tvorbu konkrétních interaktivních cvičení pro gramatickou, lexikologickou i fonetickou složku anglického jazyka.

Následným cílem práce je tento kurz aplikovat při výuce lektora anglického jazyka a získat zpětnou vazbu od studentů, kteří tento kurz budou absolvovat.

1.3 Předpoklady a akční rámec m-learningového modelu

Vzhledem k faktu, že samotný pojem m-learning je relativně mladý a neustále se vyvíjí, stejně jako zdroje a poklady k tomuto tématu, a také samotné platformy, které jsou v této práci využívány, považuji za největší omezení této práce neaktuálnost dostupných zdrojů. Z tohoto důvodu je v práci čerpáno krom odborných a didaktických zdrojů také ze zdrojů internetových, kde mohla být více zaručena jejich aktuálnost.

Předpokladem dosažení cíle práce, tedy vytvoření kurzu v prostředí Google Classroom a aplikování teoretických znalostí při tvorbě konkrétních praktických cvičení, je také aktuálnost a funkčnost všech použitých platforem a jejich relativní neměnnost v průběhu řešení praktické části.

2 Teoretická část

Teoretická část této práce se nejprve věnuje pojmům, které s tématem práce souvisí, výhodami a nevýhodami, které z využívání mobilních zařízení při výuce pramení, a dále tvorbou kurzu v prostředí Google Classroom, možnostem využití dostupných nástrojů, hodnocení a zpětné vazbě poskytované studentům v rámci tohoto prostředí.

2.1 Současný stav a zkušenosti autora

Jako soukromý lektor anglického jazyka pro studenty základních, popř. středních škol jsem se osobně potýkal s mnoha problémy při realizaci výuky. Lekce koncipuji jako hodinová osobní setkání, přičemž obsah výuky tvořím společně s žáky s ohledem na jejich potřeby, nedostatky a vlastní přání. Problémy, se kterými jsem se za necelé tři roky jako lektor setkal v praxi, byly zejména:

- distribuce výukových materiálů a nemožnost tvorby interaktivních cvičení;
- zasílání, hodnocení a kontrola domácích úkolů;
- celková zpětná vazba ke cvičením a k lekcím.

Prvním problémem byla distribuce výukových materiálů, se kterými se na hodinách pracuje. Kromě učebnice, kterou žáci mají v knižní podobě k dispozici po celou dobu studia u sebe, používám ve svých hodinách nemalé množství vlastních materiálů, úryvků z knih či nahrávek a videí. Distribuce probíhala pomocí emailové komunikace, která se vzhledem k povaze vyučování velmi rychle stala nedostatečná, stejně jako nemožnost tvořit (za pomoci materiálů, které studentům dávám k dispozici) komplexní interaktivní cvičení. Žáci museli kontrolovat své emailové schránky, všechny materiály stahovat off-line do svého počítače a pokud měli nejasnosti, museli své dotazy či připomínky zasílat zpět na moji emailovou adresu. Také jsem materiály nemohl členit do jednotlivých kategorií (v mém případě lekcí) jinak než názvem souborů. Samotné členění pak studenti museli realizovat sami na svém koncovém zařízení.

Druhý problém nastal při zadávání a hodnocení domácích úkolů. Úkoly jsem musel zadávat osobně v rámci hodiny, a taktéž jejich kontrolu provádět až v průběhu lekce následující.

Pokud jsem úkol zadával mimo osobní setkání, pak opět pouze pomocí emailu, kde se projevilo hned několik velkých nedostatků. Tím prvním byla nemožnost interaktivního opravování a hodnocení úkolu. Hodnocení nebylo kam zaznamenat a také se zde projevila nemožnost jakékoli statistiky či souhrnného známkování. Dalším nedostatkem byla opět nevyhovující forma komunikace se studenty.

Třetím problémem byla nemožnost podávat studentům zpětnou vazbu interaktivním způsobem v rámci celé výuky – jak v prezenční, tak i v distanční části. Pro správné procvičení jazyka, o které jsem se svými studenty usiloval, bylo nezbytné zadávat taková kognitivní cvičení, která obsahovala více různých složek, které jsou součástí cizího jazyka. Ve cvičeních, která jsem studentům zadával, se opakovaně objevovala složka fonetická (která se zabývá výslovností), gramatická (která se zabývá morfologií a syntaxí jazyka) i lexikologická (zabývá se tvorbou a významem slov). Studenti však při samostudiu neměli možnost ověřit si své odpovědi nebo diskutovat na dané téma, a jediný čas vyhrazený na diskuzi ohledně problematiky ze zadaných cvičení byl na začátku každé hodiny při osobním setkání.

Při ohlédnutí za těmito problémy bylo zapotřebí systém co nejefektivněji změnit. Díky předmětům na katedře informačních technologií, kde studuji, jsem se seznámil s mnoha nástroji na podporu výuky, které by se do mých lekcí daly implementovat.

2.2 Vymezení pojmů

Důležité je rozlišovat pojmy, které z digitálních technologií využívaných ve vzdělávání vycházejí – a to e-learning a m-learning, kterému se tato bakalářská práce bude podrobněji věnovat. E-learning označuje Václav Maněna a kol. (2015) jako „*způsob vzdělávání, který využívá moderní informační a komunikační technologie k předávání výukového obsahu, komunikaci účastníků vzdělávání a k řízení výukového procesu.*“ Můžeme tedy hovořit o obecném pojetí využití různých typů moderních technologií v praxi. M-learning poté můžeme označit za kategorii e-learningu, neboť m-learning využívá v procesu vzdělávání mobilní technologie, jako jsou mobilní telefony, tablety či notebooky. M-learning tedy znamená využívání mobilních technologií v procesu vzdělávání (Dostál, 2008). Jiný výklad termínu potom chápe m-learning jako „*formu e-learningu využívající mobilní informační a*

komunikační technologie (např. kapesní počítače, notebooky, mobilní telefony nebo MP3 přehrávače), které umožňují vzdělávání prakticky kdekoli a kdykoli.“ (Havlová, 2003)

V rámci této bakalářské práce se také odkazuje na takzvaný „Google Workspace“. Jedná se o „*sadu cloudových nástrojů, groupewaru a softwaru poskytováno společností Google. Obsahuje dobře známé webové aplikace, jako jsou Gmail, Disk Google, Google Hangouts, Kalendář Google a další.*“ (Západočeská univerzita v Plzni, 2020). V konkrétním případě této práce se pak pojmem „Google Workspace“ myslí webové aplikace Dokumenty Google a její subkategorie.

2.3 Výhody a nevýhody m-learningu ve vzdělávání

Proč vlastně m-learning pomáhá a v čem spočívají výhody využití mobilních zařízení při výuce? Proč bychom měli studenty motivovat k používání těchto zařízení při výuce spíše než odrazovat je a zakazovat jim jejich používání?

V první řadě se jedná o neomezený přístup k výukovým materiálům (Maněna, 2015). Pokud učitel zpřístupní výukové materiály v prostředí, ve kterém kurz v rámci výuky (a i mimo ni) probíhá, studenti mají možnost ke všem materiálům přistupovat kdykoliv a odkudkoliv pouze za předpokladu, že vlastní některé ze zařízení, která spadají do kategorie m-learningu, a mají přístup k internetu. Ten je v rámci většiny školních institucí žákům zpřístupněn zdarma. Dalším aspektem, který můžeme zařadit do výhod m-learningu, je vyšší míra interaktivity nejen v hodinách cizího jazyka. Student může společně s učitelem spolupracovat na tvorbě či řešení různých typů cvičení a úloh a tyto poté dle vlastního uvážení opakovat v rámci vlastní přípravy na nadcházející hodiny.

Další výhodou je možnost volby vlastního tempa a stylu výuky (Maněna, 2015). Tento bod se úzce váže k neomezenému přístupu k informacím, zachází však hlouběji do podstaty věci. Týká se zejména distanční formy výuky, lze jej však aplikovat i při výuce prezenční. Jedná se kromě přístupu do samotného kurzu v rámci některého z prostředí pro online výuku také o mobilní aplikace, které studenti mohou využít v rámci sebevzdělávání jak v průběhu hodin, tak v rámci domácí přípravy. O těchto aplikacích pojednává podrobněji kapitola 3.2 v praktické části této práce.

Výhoda aktuálnosti informací a možnosti integrace dalšího vzdělávacího obsahu (Maněna, 2015), se odvíjí od zvoleného prostředí, ve kterém učitel svůj kurz provozuje. Tato bakalářská práce se blíže zabývá prostředím Google Classroom, kde kromě výukových materiálů a kvízů lze také v rámci kurzu integrovat videosekvence, nahrávky, prezentace a další typy cvičení, o kterých podrobněji pojednávají kapitola 3.1.

Poslední výhodou, kterou bych v rámci této kapitoly rád zmínil, je vyšší míra zpětné vazby, spolupráce a komunikace. V kurzu lze přehledně diskutovat o tématech daných lekcí i připojovat komentáře, které se mohou týkat např. technického charakteru probíhání kurzu. Student má tedy i mimo prezenční výuku možnost dotázat se učitele rychlejší formou než například přes email, učitel má možnost dovysvětlit cvičení, která pro studenty neznalé m-learningu mohou být zpočátku matoucí a v neposlední řadě podávat zpětnou vazbu k hodnocení, které lze studentům udělovat v rámci kurzu v přehlednější formě. Podrobněji tuto problematiku rozebírá kapitola 2.11.

Za nevýhody lze považovat zejména náročnost tvorby kurzů, závislost na technické infrastruktuře (Maněna, 2015), a nevhodnost/nemožnost předání určitých znalostí a dovedností pomocí m-learningu. V m-learningu se při vytváření cvičení a celých lekcí musí myslet na omezení v podobě velikosti displejů, kterými mobilní zařízení disponují. Nelze tak například požadovat po studentech psaný projev v rozsahu 180-220 slov. Jak lze tento typ cvičení uchopit je tématem kapitoly 3.1.3. Stejně tak učitel může narazit na problém v podobě nekompatibility aplikací na více operačních systémech, špatné optimalizace pro mobilní zařízení či neočekávaných chyb u individuálních studentů. Všechny aplikace, které by učitel rád do své výuky zakomponoval, by měly být odzkoušeny a měly by být kompatibilní se všemi operačními systémy, které mají studenti ve svých mobilních zařízeních k dispozici.

2.4 Společný evropský referenční rámec pro jazyky

Společný evropský referenční rámec pro jazyky, v angličtině Common European Framework of Reference (CEFR), je dokument vytvořený Radou Evropy, ve kterém jsou popsány 3 úrovně jazyka, které se dále člení na 6 stupňů známé jako A1, A2, B1, B2, C1 a C2. Jednotlivé stupně (jazykové úrovně) vyhodnocují a popisují jazykové kompetence, tj.

míru zvládnutí cizího jazyka, ve 3 oblastech: porozumění, mluvení a psaní (UCLES, 2021), kde úroveň A1 odpovídá nejnižší míře zvládnutí jazyka, a C2 míře nejvyšší.

Jak uvádí dokument publikovaný Radou Evropy, poskytnutím společného základu pro srozumitelný popis cílů, obsahu a metod Rámec přispívá ke srozumitelnosti kursů, sylabů a systému kvalifikačních osvědčení. Poskytnutí objektivních kritérií pro popis jazykové způsobilosti usnadňuje vzájemné uznávání kvalifikačních osvědčení získaných v různých studijních kontextech. (Council of Europe, 2006)

„V České republice je rámec používán jako obecný základ při tvorbě rámcových vzdělávacích programů (RVP), které stanovují povinné a minimální očekávané výstupy v cizích jazycích na základních a středních školách včetně gymnázií.“ (UCLES, 2021)

K těmto 6 stupňům úrovně jazyka se dále odkazuje v praktické části této bakalářské práce.

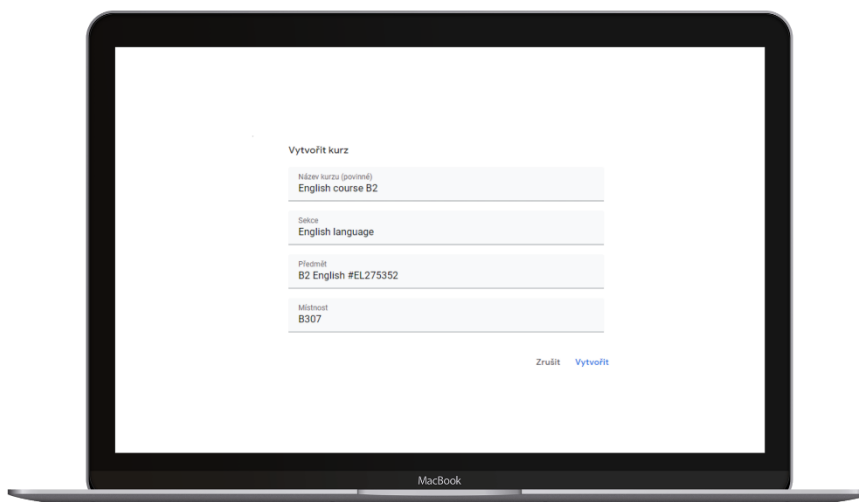
2.5 Prostředí a nástroje pro tvorbu online kurzů

Při výběru vhodného nástroje jsem se zaměřil zejména na míru dostupnosti pro studenty, a rozhodoval se mezi mobilním a webovým rozhraním, případně možností spojit obě kategorie do jedné. Vzhledem k povaze výuky jsem se zaměřil na mobilní rozhraní, zvláště pak proto, že je v dnešní době mobilní telefon nejběžnější přístroj, který mají žáci k dispozici. Pro tvorbu tohoto kurzu jsem zvolil prostředí Google Classroom, v první řadě kvůli kompatibilitě s dalšími aplikacemi od společnosti Google, které jsem aktivně využíval již dříve. Orientace v celém prostředí a spolupráce s ostatními Google Workspace tak pro mne byla snazší než v případě jiných osob, které s uživatelským prostředím Google nemají mnoho zkušeností. Dalším důvodem byl fakt, že studenti, které v rámci svých kurzů vyučuji, mají již vytvořený účet Google díky emailovému klientovi Gmail, skrze který jsem se svými žáky komunikoval v době před realizací kurzu v Google Classroom, a tak jejich implementace do celého ekosystému byla jednodušší než v případě jiných, konkurenčních prostředí. Posledním faktorem, který hrál při výběru vhodného prostředí důležitou roli, byla vlastní zpětná vazba studentů, pro které byla realizace m-learningového kurzu určena. Rozhodlo zde prostředí Google Classroom, které studenti zvolili jako nejvhodnější, zejména kvůli faktu, že se s tímto nástrojem již ve výuce setkali a byl jim tedy z hlediska znalosti ovládání a používání nejbližší.

2.6 Tvorba m-learningového kurzu

Samotná tvorba m-learningového kurzu v online prostředí Google Classroom probíhá v několika krocích a je zcela zdarma, stejně tak jako její využívání jak studenty, tak učiteli. První nezbytným krokem je registrace do celého ekosystému Google Workspace, popřípadě přihlášení, pokud již daná osoba učinila registraci dříve. V případě, že má Google učebnu zájem využívat školní instituce, je zapotřebí zaregistrovat se do prostředí Google Workspace for Education (dříve G-Suite pro vzdělávání), která je jak pro zaměstnance způsobilých institucí, tak pro studenty zdarma, studenti však mají možnost tuto službu používat prostřednictvím doménového účtu.

Dalším krokem je vytvoření konkrétního kurzu. Zde je nabídka rozdělena pro potřeby studentů a učitelů na dvě varianty, a to „Zapsat se do kurzu“, pokud student nezískal oprávnění pro zapsání se do kurzu jiným způsobem (viz kapitola 2.7), a „Vytvořit kurz“. Před samotným vytvořením kurzu společnost Google upozorňuje, že v případě, že hodlá daná osoba využívat službu Google Classroom ve škole se studenty, je zapotřebí zaregistrovat pro danou instituci bezplatný účet Google Workspace¹ pro vzdělávání (Google Workspace for Education). Poté je učitel instruován k zadání *názvu kurzu, sekce, předmětu*



Obr. 1: Vytváření nového kurzu

¹ Google Workspace for Education (původní název Google Apps for Education) je cloudové řešení pro školy a univerzity s neomezeným úložištěm pro e-maily, soubory, složky a zálohy. G Suite for Education je pro školy a univerzity v plné verzi zdarma. (Středisko Informačních služeb, 2021)

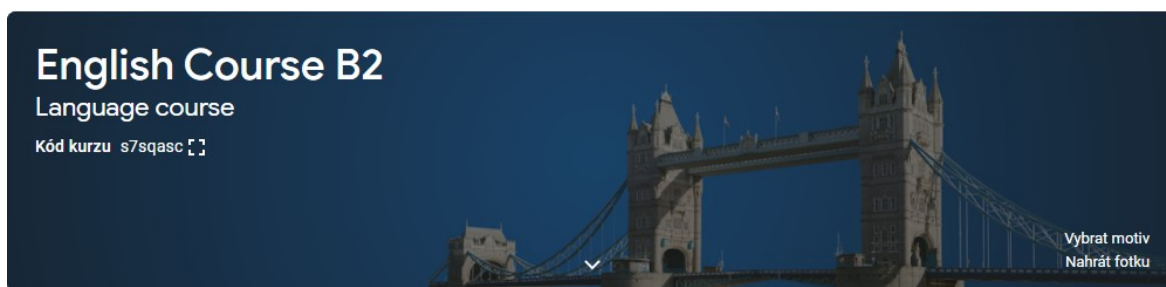
a místnosti (viz obr. 1). Z těchto čtyř položek je učitel povinen vyplnit pouze *název kurzu*, pokud tedy využívá kurz pouze jako podporu k již probíhající distanční výuce, ostatní pole může zanechat prázdná. Doporučuji však zadat všechny relevantní informace, které studentům pomohou zorientovat se v případě, že jsou pod svým účtem zapsáni do více probíhajících kurzů.

2.7 Možnosti zapsání se do kurzu

Ve chvíli, kdy učitel má již vytvořený kurz a vyplněné všechny náležitosti s ním spjaté, může do kurzu začít zvát studenty, se kterými by kurz rád sdílel. Před tímto krokem doporučuji rozvrhnout si lekce (na kartě „Práce v kurzu“) a v případě, že již učitel má vytvořená cvičení a materiály, se rozhodnout, které části kurzu mají být viditelné po celou dobu trvání. Zapsání kurzu může být realizováno několika způsoby, a to:

- poskytnutím individuálním studentům či skupině studentů kód kurzu, viditelný na domovské stránce kurzu;
- zkopírováním celého odkazu i s pozvánkou, který může učitel zaslat konkrétním studentům na jejich emailovou adresu (či na jiný výukový portál, pokud jej využívá);
- na kartě „Lidé“ ručně pozvat konkrétní studenty.

V případě pozvánky ve formě poskytnutí kódu kurzu student pouze vloží daný kód v záložce „Zapsat se do kurzu“ (viz kapitola 2.6). Tento případ se volí zejména v případě, že učitel nemá dostatečné informace o všech studentech, kteří mají zájem (nebo jsou vyzváni) kurz absolvovat. Hrozí zde však riziko neoprávněného zapsání se do kurzu v případě, že se pozvánka dostala do nesprávných rukou.



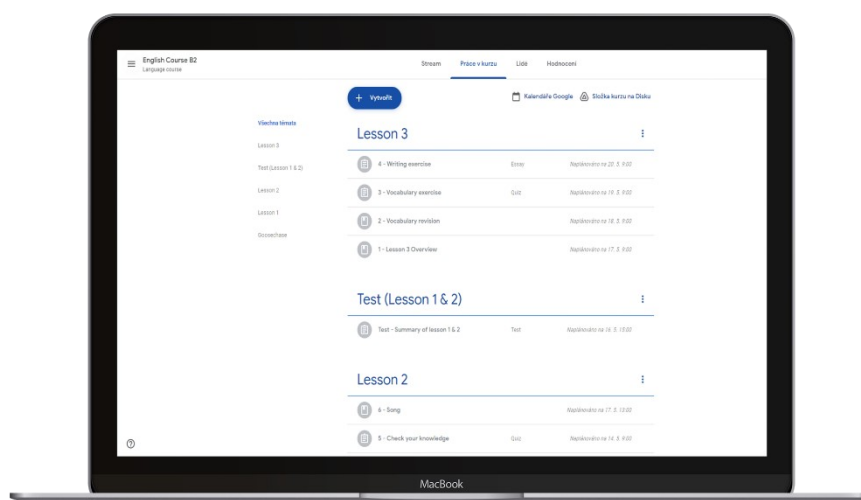
Obr. 2: Kód kurzu na domovské stránce

V případě odkazu s pozvánkou je student po přijetí vyzván k zapsání do kurzu, nemusí tedy zadávat kód kurzu ručně. Tento způsob zapsání se volí zejména v případě, kdy má učitel dostatečné informace o studentech, kteří mají zájem (nebo jsou vyzváni) kurz absolvovat, zejména pak jejich emailové adresy.

V případě ručního zasílání pozvánky studentovi je princip přijetí pozvánky stejný jako u odkazu s poznámkou. Tento způsob svojí funkcí koreluje se způsobem případu odkazu s poznámkou, avšak má výhody v případě, že učitel zná jména studentů a jejich Google účty. Pozvání do kurzu je v tomto případě více přímočaré, neboť pozvání do kurzu probíhá nativně přímo v prostředí Google Classroom, a tedy nemusí využívat prostředky třetích stran k distribuci pozvánek.

2.8 Domovská stránka kurzu

Po vytvoření patřičného kurzu je učitel přesměrován na domovskou stránku, kde kurz probíhá. Zde je kromě názvu kurzu a dalších relevantních informací, které učitel vyplnil při vytváření, také několik karet pro přehlednější orientaci. Nejdůležitější částí domovské stránky jsou „oznámení“. Zde může učitel oznamovat žákům nejrůznější informace ohledně daného kurzu a komunikovat se studenty formou komentářů. Také se zde řadí zadané úkoly a materiály dle času vložení. V levé části domovské obrazovky je umístěno okno s informacemi ohledně úloh s termínem odevzdání. Student tak má možnost přehledně



Obr. 3: Karta "Práce v kurzu"

zjistit, které úkoly v rámci daného kurzu ještě nesplnil a termín, do kdy je nutné úkoly odevzdat. V horní části obrazovky se nachází karty, které učitele či studenty přesměrují na přehlednější souhrn všech důležitých součástí kurzu. Jedná se o kartu „Práce v kurzu“, kde jsou do kategorií řazeny cvičení a materiály, které učitel vložil k dispozici studentům, dále karta „lidé“, kde má učitel či student možnost přehledně zjistit, kdo je do daného kurzu přihlášen dle rolí (učitel/student) a v případě učitelské verze kurzu je zde ještě karta „hodnocení“, kde má učitel možnost zjistit všechna hodnocení v rámci kurzu.

2.9 Tvorba cvičení a vkládání materiálů

Na kartě „Práce v kurzu“ lze nalézt souhrnné zobrazení všech přidanych cvičení a materiálů, které má učitel možnost rozdělit do takzvaných „témat“. Zde je na učiteli, jak tuto možnost uchopí a jak rozdělí svá cvičení v kurzu, doporučuji však postupovat dle lekcí či kategorií, které jsou pro kurz významné. Při neorganizované tvorbě cvičení může docházet k nepřehlednému zahlcení domovské stránky, ve které student může ztratit schopnost se orientovat.

V samotné sekci *Vytvořit* má učitel možnost přidat do kurzu několik druhů cvičení, a to

- Úkol;
- Úkol s kvízem;
- Otázku;
- Materiál.

Také se zde nalézá možnost znovu použít již vytvořený příspěvek, což využijí zejména učitelé, kteří na ráz vyučují více skupin žáků či organizují více kurzů se stejným zaměřením.

2.9.1 Úkol

Úkol slouží v prostředí Google Classroom jako nespecifikovaný úkol s možností hodnocení. Učitel má možnost vytvořit jeho název, popis a také k úkolu připojit odkaz nebo soubor či vytvořit nový dokument, prezentaci, tabulku, nákres nebo formulář Google. Následně má učitel možnost zvolit konkrétní kurz či kurzy, pro které úkol bude určen, zda se má úkol zobrazit všem nebo konkrétním studentům, hodnocení (počet bodů a kategorii hodnocení) a termín odevzdání. Jak v případě hodnocení, tak i v případě možnosti termínu odevzdání

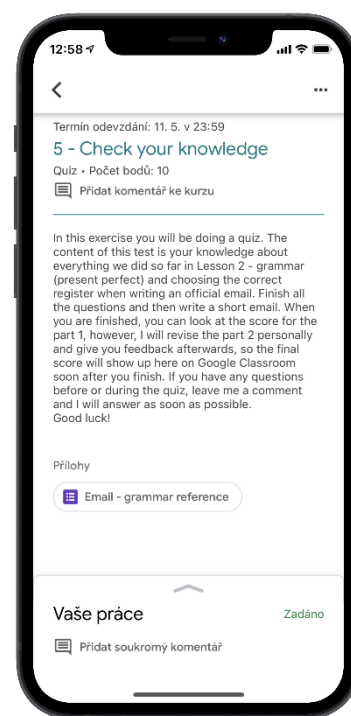
může učitel zvolit možnost „nehodnoceno“ a „bez termínu dokončení“. Student pak má ve svém kurzu možnost přidat nebo vytvořit zadanou práci a tu poté odevzdat.

2.9.2 Úkol s kvízem

Úkol s kvízem (viz obr. 4) slouží v prostředí Google Classroom jako nespécifikovaný úkol s možností hodnocení s připojeným kvízem v podobně formuláře Google. Rozdíl mezi „úkolem“ a „úkolem s kvízem“ je v tomto případě evaluace studentské práce. Pokud učitel vytvoří formulář s automatickým vyhodnocováním a ten k úkolu připojí, na kartě „hodnocení“ se automaticky objeví výsledek kvízu. Učitel tedy v tomto případě nemusí manuálně vyhodnocovat práci studenta.

2.9.3 Otázka

Otázka slouží v prostředí Google Classroom jako nástroj k pokládání dotazů studentům s možností hodnocení jejich odpovědí. Je na učiteli, jakým způsobem uchopí tento druh cvičení, otázku je možné položit pouze typu informačního charakteru, nebo druh kvízu, kde student volí z více možností tu správnou. I zde má poté učitel možnost zvolit druh hodnocení, případné body za správnou odpověď a nastavit termín odevzdání. Navíc se zde však nachází možnost „Studenti si mohou navzájem odpovídat“ a „Studenti mohou upravovat odpověď“, což dovolu je učiteli pozměnit charakter otázky k vlastní libosti.



Obr. 4: Úkol s kvízem

2.9.4 Materiál

Materiál slouží v prostředí Google Classroom jako místo pro vložení studijních materiálů, které budou k dispozici studentům v průběhu kurzu. Učitel může jako materiál přidat pouze slovní popis dané problematiky či připojit odkaz, soubor nebo materiál vytvořit v prostředí Google Workspace. Na rozdíl od předchozích typů cvičení nelze u materiálu nastavit hodnocení či termín odevzdání.

2.10 Proces odevzdávání a hodnocení cvičení

Možností odevzdávání studentských prací a cvičení je několik druhů a odvíjí se od způsobu výstupu studenta, stejně tak jako od typu zadaného cvičení (viz kapitola 2.9). Student má možnost odevzdat své výstupy práce několika způsoby, a to:

- editací práce, kterou v rámci cvičení do Google Classroom vložil učitel a zpřístupnil studentům ve formě jednotné práce pro všechny studenty či kopií pro každého studenta zvlášť;
- vytvořením práce vlastní za pomoci webových aplikací Google Workspace;
- vložením externích souborů, které student vytvořil či upravil mimo prostředí Google, nebo odkazů;
- vyplněním kvízu, který v rámci cvičení „Úkol s kvízem“ vytvořil učitel.

V prvních třech výše zmíněných případech student po vložení či editaci práce označí cvičení jako odevzdané. Ve stejnou chvíli se v návaznosti cvičení v Google Classroom a připojené práce zpřístupní učiteli k evaluaci. V případě odevzdání práce ve formě vyplnění kvízu po dokončení práce sama změní svůj stav na „Odevzdáno“ a zpřístupní se učiteli k evaluaci, pokud je kvíz hodnocen poloautomaticky či manuálně. V případě automatického vyhodnocení kvízu se cvičení učiteli opět zobrazí jako odevzdané, ale autonomně se do karty „Hodnocení“ připsou studentovy získané body.

Hodnocení cvičení probíhá na straně učitele v několika krocích a liší se v závislosti na formě odevzdané práce studentem.

Hodnocením studentské práce se v případě prostředí Google Classroom chápe zpětná vazba učitele ve formě a) slovního hodnocení, které v kapitole 2.9.1 spadá do kategorie „nehodnoceno“, b) bodového hodnocení, které se promítá na kartě „Hodnocení“ do celkové procentuální úspěšnosti žáka. V případě typu b) má učitel možnost zvolit maximální počet bodů, které student může za odevzdané cvičení získat, a toto zadat do systému ručně, či v případě cvičení typu „Úkol s kvízem“ se počet bodů nastavený při tvorbě kvízu automaticky překloupí do karty „Hodnocení“ a učitel již nemusí získané body zadávat ručně. V nastavení kurzu je také možné nastavit různé typy výpočtu hodnocení. Google na své stránce podpory upozorňuje, že toto nastavení lze provést pouze na počítači, a nelze tedy být

nastaveno na mobilním zařízení. Jako systém hodnocení může učitel zvolit „celkový počet bodů“ či „váhu dle kategorií“. V obou případech se hodnocení vypočítávají automaticky (Google, 2021). Je zde také možnost systém hodnocení zcela vypnout, v takovém případě se hodnocení nebudou počítat a studenti svá celková hodnocení neuvidí (Google 2021). Hodnocení se počítá za celkovou dobu trvání kurzu a nelze jej uvést do výchozího nastavení v průběhu trvání. Učitel může také uspořádat veškerou práci v kurzu pomocí několika kategorií hodnocení.

V případě vybraného způsobu hodnocení „váha podle kategorií“ (viz obr. 5) systém vypočítává průměr studenta následujícím způsobem (Google, 2021):

- vyhledá průměr studenta v dané kategorii;
- průměr každé kategorie vynásobí její váhou (jako desetinným číslem), čímž získá skóre kategorií;
- sečte skóre kategorií do celkového hodnocení 100 %.

Kategorie hodnocení

Kategorie hodnocení musí dohromady tvořit 100 %

Kategorie hodnocení	Procenta	
Essay	25 %	×
Test	40 %	×
Quiz	25 %	×
Homework	10 %	×
Zbývá		0 %

Obr. 5: Způsob hodnocení "váha dle kategorií"

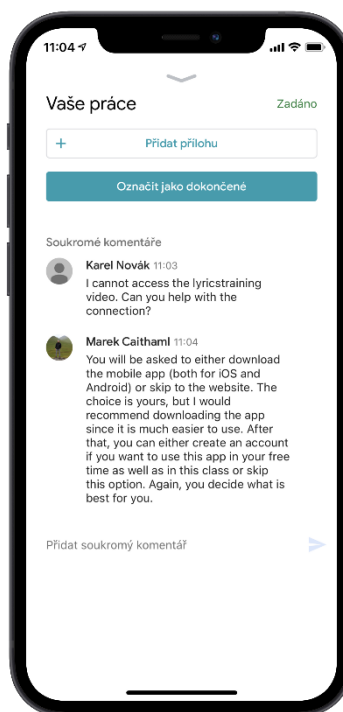
2.11 Možnosti zpětné vazby

Google Classroom disponuje hned několika typy zpětné vazby. Tím prvním je domovská stránka kurzu, kde je pomocí komentářů a oznámení možná komunikace učitele se studenty vždy zřetelně vidět při vstupu do učebny. Touto formou může učitel oznamovat nadcházející cvičení (v rámci cvičení, která jsou již zadána na kartě „Práce v kurzu“, se tato oznámení zobrazují automaticky) či jiné informace, a dále může zvolit, zdali toto oznámení bude veřejné pro všechny účastníky kurzu, či pro individuální studenty. Všechna tato oznámení rovněž obsahují funkci komentářů, kde mohou studenti i učitelé zanechat své dotazy.

Další možností zpětné vazby je implementace služby Google Meet do učebny. V takovém případě se mohou studenti se svými učiteli spojit online a diskutovat nad vybranou problematikou v živém prostředí. Implementace služby Google Meet v rámci Google Classroom je však zpřístupněná pouze uživatelům v rámci Google Workspace for Education (viz kapitola 2.5). Pokud však učitel v této službě zaregistrován není, má možnost nastavit Google Meet ručně a poté do učebny studentům zaslat odkaz k připojení (viz obr. 7).



Obr. 6: Naplánovaná schůzka v prostředí Google Meet



Obr. 7: Komentáře u zadaného cvičení

Co se týče zpětné vazby k úkolům a cvičením, které student v rámci své učebny splnil, každá tato práce může být okomentována slovním hodnocením jak učitelem, tak studentem, jak je možné vidět na obr. 7, tak v případě učitele i body. Slovní komentáře může student najít připojené ke své odevzdané práci, bodové ohodnocení se studentovi zobrazí také u odevzdaného cvičení. Stejně tak lze ovšem komentovat cvičení samotné, a to například pokud je výstupem studenta Google dokument. V takovém případě může učitel studentovi poskytnout zpětnou vazbu formou komentářů, nápadů či připomínek přímo v rámci zvýrazněné problematiky, ke které se komentář váže. V rámci každého úkolu má pak učitel možnost výstup studentovi vrátit na přepracování, a tyto fáze mohou probíhat až do doby, než jsou obě strany s výsledkem spokojeny.

Čtvrtou možnou formou zpětné vazby je odeslání emailu konkrétnímu studentovi, kterého učitel zvolí na kartě „Lidé“. Poté však komunikace probíhá přesměrováním do služby Google Gmail, a tak je tato varianta dle mého názoru nejméně interaktivní.

3 Praktická část práce

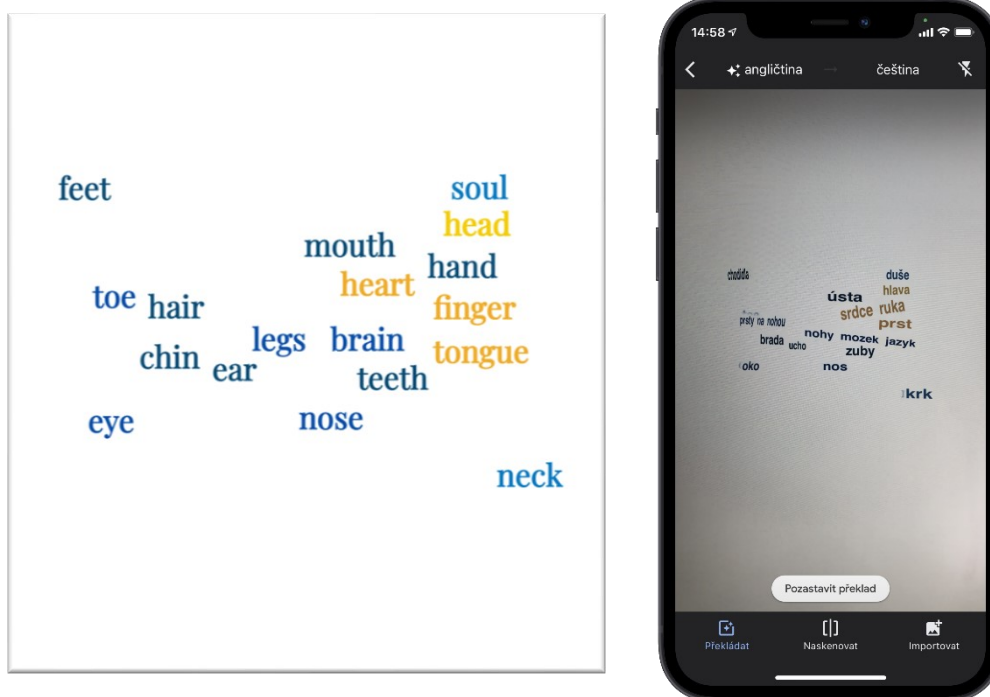
Praktická část práce se zabývá realizací konkrétních cvičení a sad cvičení, která se opírají o předložené informace obsažené v teoretické části práce, a jejich použití při výuce anglického jazyka. Kurz a konkrétní cvičení byly vytvořeny za účelem podpory výuky v rámci prezenční výuky a následně za účelem oživení, uchopení a prohloubení nabytých znalostí v rámci výuky distanční. Na kurz a na konkrétní typy cvičení bylo při vytváření nahlíženo jako na podporu již probíhající prezenční výuky, nejedná se tedy o plnohodnotný kurz použitelný v případech výuky plně distanční.

3.1 Typy konkrétních cvičení se zaměřením na využití mobilního telefonu

Obě tyto sady cvičení jsou koncipovány a vytvořeny pro žáky na úrovni jazyka B1-B2.

3.1.1 Sada cvičení na prohloubení znalosti slovní zásoby

Tato sada cvičení je koncipována jako podpora pro prohloubení nabytých znalostí v rámci prezenční části výuky, její většina je však realizována formou distanční. Prvotním tématem je slovní zásoba týkající se částí těla. První část cvičení probíhá při osobním setkání se

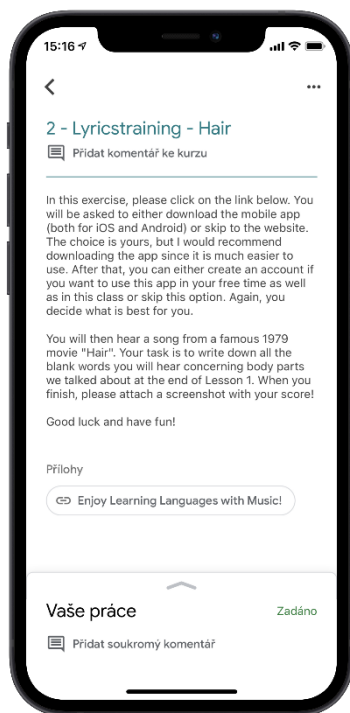


Obr. 8: Překládání slov v reálném čase pomocí aplikace Google Translator

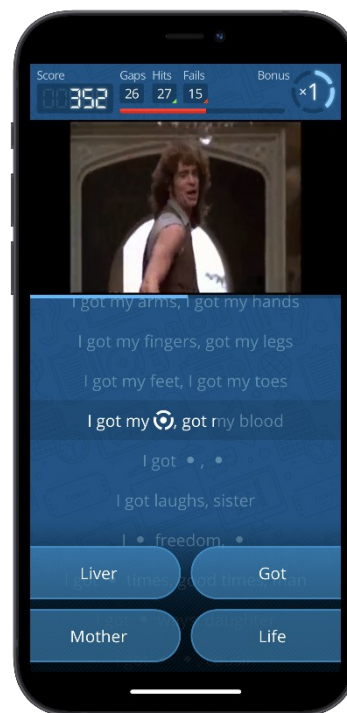
studentem. Student v rámci jedné vyučovací hodiny dostane od učitele zhotovený wordcloud² s anglickou slovní zásobou týkající se různých částí lidského těla. Student má poté za úkol pomocí překladače (mobilní aplikace ze sady Google Workspace (*Google Translator*) v reálném čase přeložit všechna slova, kterým nerozumí či mu nepřijdou povědomá. Poté učitel formou zpětné vazby dovysvětlí studentovi všechna nejasná slova.

Další část cvičení se přesouvá do roviny distanční výuky, přesněji student nalezne tato cvičení v příslušné lekci v rámci kurzu Google Classroom. Druhou částí cvičení je poslech s porozuměním. Zde student ve vytvořeném cvičení nalezne odkaz na internetový server *lyricstraining.com*, kde student doplní v hudebním videoklipu „I Got Life“ všechna slovíčka na téma částí těla. Výstupem studenta je vložení snímku obrazovky mobilního telefonu se skóre, které získal.

Ve třetí části cvičení student v kurzu nalezne v rámci vytvořeného dokumentu Google úryvek z internetové stránky *milosforman.com* o muzikálu „Vlasy“, ze kterého je hudební scéna z druhé části cvičení. Zde má student za úkol přečíst si daný úryvek a v dokumentu ke všem zvýrazněným slovům připojit komentář s jejich českým ekvivalentem. V této části může student mobilní telefon také využít pro překlad neznámých slov. Následně má student možnost přečíst si úryvek v českém znění pro hlubší pochopení významu textu.



Obr. 9: Cvičení "poslech s porozuměním"



Obr. 10: Aplikace Lyricstraining

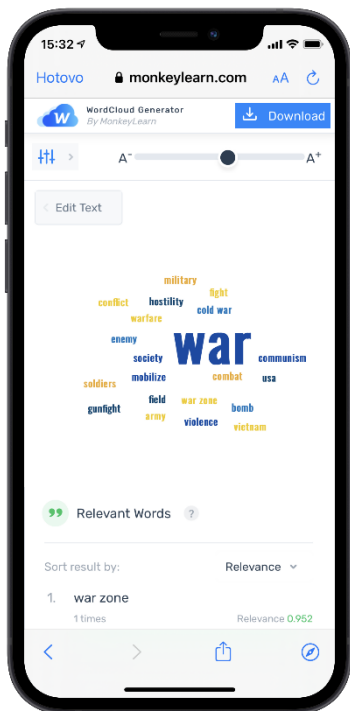
² Wordcloud neboli mrak slov; vychází z jednoduché frekvenční analýzy výskytu slov, její výhodou je přehledná a rychlá orientace (100 Metod, 2017)

Čtvrtou částí cvičení je samostatná práce studenta. Ten má za úkol napsat do vlastního, nově vytvořeného Google dokumentu 5 až 7 vět na téma filmů Miloše Formana. Zde je kladen důraz na vlastní jazykové vyjádření studenta.

V páté části této sady cvičení přechází téma chytrými tematickými vazbami od částí lidského těla a Miloše Formana k dalšímu mezipředmětovému tématu, a to k „Válce ve Vietnamu“. Student má za úkol spustit si čtyřminutové video (odkaz opět nalezne v daném cvičení v Google Classroom), kde je v anglickém znění vysvětlen daný konflikt. Pro hlubší porozumění má student možnost zapnout si u video anglické titulky.

V poslední části cvičení v rámci distanční výuky je na studentovi, aby vytvořil vlastní wordcloud s anglickými výrazy, které si student asociuje s tématem Války ve Vietnamu. Zde je kladen důraz na vlastní asociace studentů získané z předchozích cvičení, nikoliv na rešerši problematiky za pomoci internetu.

Nyní se závěrečná část cvičení opět přesouvá do roviny prezenční. Na začátku dalšího setkání student dostane za úkol identifikovat fotografii amerického prezidenta Richarda Nixona, v tu dobu vloženou do online kurzu (pomocí možnosti „plánování“). K identifikaci



Obr. 11: Tvorba "wordcloudu"



Obr. 12: Využití aplikace Google Lens

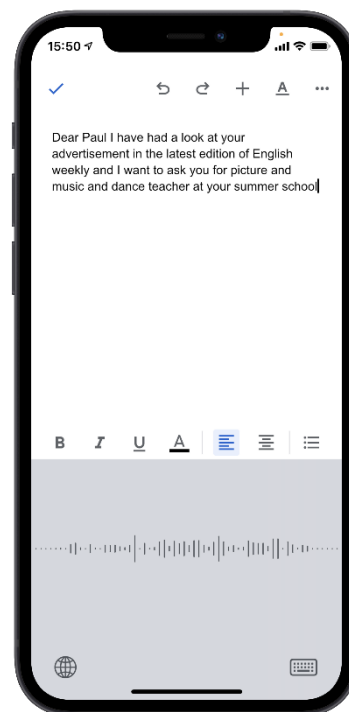
je student podpořen ve využití aplikace Google Lens, která „*dokáže díky strojovému učení a velkému množství internetových dat rozpoznat různé objekty*“ (Pupík, 2019). Po zdárné identifikaci je student dotázán na souvislost mezi daným prezidentem a tématem předchozích cvičení. Diskuze mezi studentem a učitelem poté probíhá výhradně v anglickém jazyce.

Zjednodušený vývojový diagram tohoto cvičení lze naléznout v příloze 1.

3.1.2 Sada cvičení na prohloubení znalosti gramatiky a výslovnosti

Tato sada cvičení je koncipována jako podpora pro prohloubení nabytých znalostí v rámci prezenční části výuky a jejich další prohloubení v rámci výuky distanční. Převažujícím tématem v této sadě cvičení je problematika předpřítomného času v gramatice anglického jazyka, podpůrným tématem poté využití zdvořilostních frází v emailové komunikaci, a nejen v ní. První část této sady cvičení probíhá v rámci osobního setkání studenta a učitele. Student obdrží od učitele vytištěné znění emailu, které student nahlas a důrazem na správnou výslovnost přečte. Ve znění emailu jsou také tučně vyznačené zdvořilostní fráze a slovní zásoba, kterou student může za použití slovníku na mobilním telefonu přeložit. Posledním úkolem studenta je v emailu vyhledat gramatické jevy, které jsou tematickou náplní tohoto cvičení.

Druhá část této sady se již přesouvá do roviny distanční, přesněji student v následujících pracovních dnech obdrží postupně několik cvičení v rámci Google Classroom. V první části distanční verze této sady obdrží student v rámci učebny text, se kterým pracoval v prezenční části výuky (email). Student má za použití diktafonu na svém telefonu za úkol namluvit znění tohoto textu v anglickém jazyce (telefon poté převede tento mluvený projev na text) a bez jakýchkoliv úprav vložit tento text jako výstup v rámci cvičení v Google Classroom. Vzhledem k povaze funkce diktování učitel následně dokáže odhalit slova, která student při namlouvání textu vyslovil nepřesně či chybně,

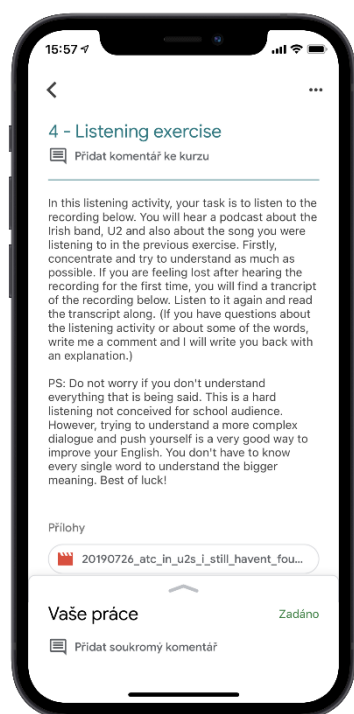


Obr. 13: Použití diktafonu pro převod mluveného slova na text

neboť tato slova budou v rámci převedeného textu zkomolena či zcela zaměněna za jiná. Zpětnou vazbou učitele je v této fázi cvičení sepsání chybných slov, jeho využití bude vysvětleno blíže v rámci prezenční části výuky v pozdější fázi.

V třetí části dostane student v Google Classroom k dispozici kromě instrukcí odkaz na youtube.com. Zde si student poslechne píseň kapely U2 – „I Still Haven’t Found What I Am Looking For“, kde se hojně vyskytují gramatické jevy ze cvičení 1 (předpřítomný čas). Student má za úkol na mobilním zařízení poslouchat skladbu a vypsát si všechny tyto gramatické jevy, které v rámci poslechu zaregistruje. V rámci dobrovolné části tohoto úkolu student společně s odkazem na hudební video dostane také odkaz na server lyricstraining.com (viz kapitola 3.1.1), kde nalezne obdobné cvičení, tentokrát s důrazem na doplňování gramatických jevů.

Čtvrtá část cvičení je koncipována jako cvičení ověřující schopnost porozumět poslechu. V učebně nalezne student zvukovou stopu pojednávající o kapele U2, její historii a také o písni, kterou student poslouchal v předchozím cvičení. Úkol je v tomto případě poslouchat zvukovou stopu a recipročně s tím odpovídat na otázky v příloženém dokumentu Google



Obr. 14: Cvičení s vloženým zvukovým souborem

vytvořeným učitelem v rámci přípravy na tuto sadu cvičení. Součástí příloh tohoto cvičení je také transkript celé nahrávky, v případě potřeby může student vložit komentáře a učitel poté v rámci zpětné vazby na komentáře reagovat.

V poslední části cvičení v rámci Google Classroom je na studentovi vyplnit kvíz shrnující všechna probíraná témata a s tím související problematiky – zejména se v tomto případě jedná o pochopení gramatických jevů a schopnost využít zdvořilostní fráze při psaní formálních dokumentů. Jedna část kvízu je složena z otázek a odpovědí složených z více možností, chybějící slova jsou vždy opsána správnými ekvivalenty. Student má také u každé odpovědi vloženou zpětnou vazbu od učitele, která se odvíjí od výsledku studenta – je zde vložena zpětná vazba jak pro

případ, že student odpověděl na otázku správně (zde se nachází například dodatečné vysvětlení, proč je právě tato odpověď správná), tak pro případ, že student odpověděl nesprávně (zde je vysvětlení všech možností a také odkaz na dodatečné materiály, které může student nastudovat pro bližší pochopení problematiky). Druhá část kvízu je koncipována jako samostatný písemný projev studenta, konkrétně spočívá v napsání 5 vět na dané téma (vzhledem k omezením, která vyplývají z využívání mobilního zařízení pro vyplnění tohoto kvízu).

V nacházející části této sady, která již opět probíhá v rámci osobního setkání se studentem, nejprve student s učitelem diskutují na téma kapely U2 (jedná se o zpětnou ke čtvrtému cvičení) a poté učitel studentovi představí slovíčka, která měl v rámci mluveného projevu chybně. Studentův následný úkol spočívá ve vyhledání těchto konkrétních slov na mobilní verzi stránky Cambridge Dictionary, kde je možnost přehrát si správnou výslovnost. Poté následuje diskuze v anglickém jazyce.

V poslední části této sady cvičení učitel v rámci Google Classroom naplánuje Prezentaci Google, v němž student v čase hodiny nalezne všechny správné výrazy obsahující předpřítomný čas ze skladby od kapely U2. Student porovná vlastní odpovědi se správnými a zároveň je upozorněn, že si tuto prezentaci může v rámci Google Classroom kdykoliv zobrazit.

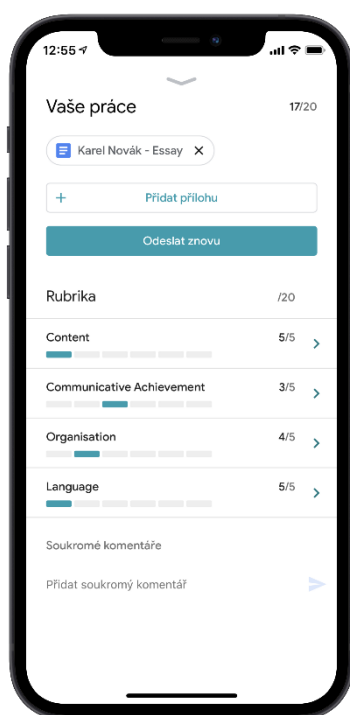
Zjednodušený vývojový diagram tohoto cvičení lze naléznout v příloze 2.

3.1.3 Cvičení na procvičení psaného projevu a jeho hodnocení za použití rubriky

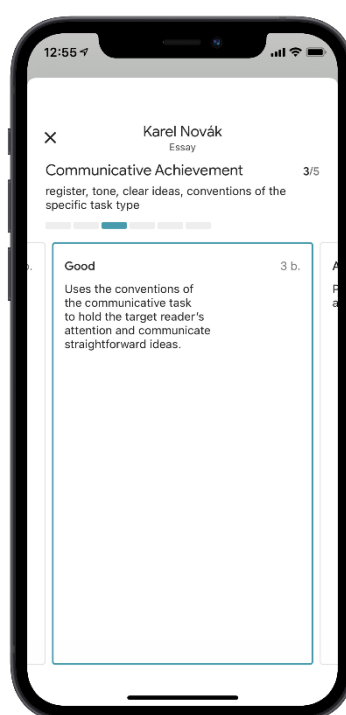
Cvičení na procvičení psaného projevu lze realizovat v prostředí Google Classroom nejlépe za pomoci Google dokumentu, který student sám vytvoří, případně získá kopii již předvyplněného dokumentu, který vytvořil učitel při zadávání. Tato forma dává učiteli možnost do jisté míry určit, jak bude finální dokument odevzdaný studentem vypadat – lze tedy říci, že je tato možnost výhodná zvláště v případě, kdy má tento typ cvičení odevzdávat mnoho studentů a přednastavené formátování či nadpisy učiteli usnadní orientaci. Vzhledem k tomu, že se tato bakalářská práce zabývá m-learningem, je předpokladem, aby student i tento typ cvičení vypracoval na svém mobilním zařízení, což přináší hned několik úskalí, zejména pak nemožnost psaní dlouhých odstavců – studenta by tato forma vlastního výstupu spíše odradila, případně by se zde vyskytovalo mnoho chyb, které by nebyly gramatického

či lexikálního charakteru. Je však záhodno, aby si studenti procvičili i tento typ cvičení, neboť psaný projev je jedním z hodnocených kritérií v případě certifikovaných zkoušek. Vzhledem k této skutečnosti se jako řešení jeví uzpůsobit tento typ cvičení limitům mobilních zařízení způsobem, který otestuje studentovu schopnost samostatně se vyjádřit, a zároveň akceptuje tyto limity a přizpůsobuje se jím. Dále uvádím typ cvičení, který se svými žáky realizují ve výuce anglického jazyka na úrovni B2.

Toto cvičení je koncipováno jako souhrnné uplatnění znalostí psaného projevu a patřičných sounáležitostí v rámci celého kurzu. Student má v průběhu celého kurzu za úkol psát „deník“ s krátkými vstupy na jedno z vybraných témat, které učitel představí na prvním setkání. Toto téma odpovídá standardům psaní eseje u certifikovaných zkoušek z anglického jazyka. Student v průběhu celého kurzu poté dopisuje krátké příspěvky, které s tímto tématem souvisí. Na konci celého kurzu má student možnost vrátit se k celému textu, opravit nepřesnosti či text koherentně spojit. Poté učitel text opraví jako celek a poskytne studentovi zpětnou vazbu pomocí rubriky, o které pojednává následující odstavec.



Obr. 15: Rubrika – celkové hodnocení

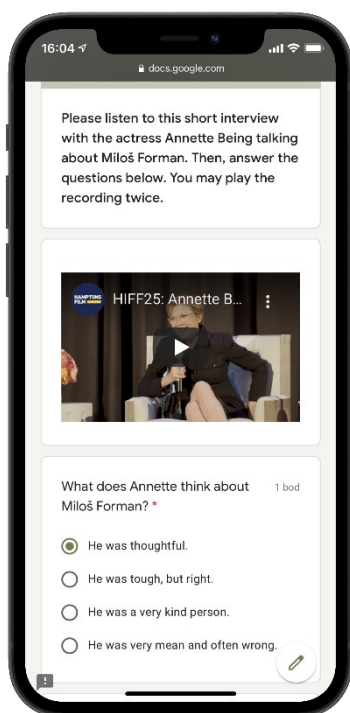


Obr. 16: Rubrika – konkrétní kategorie

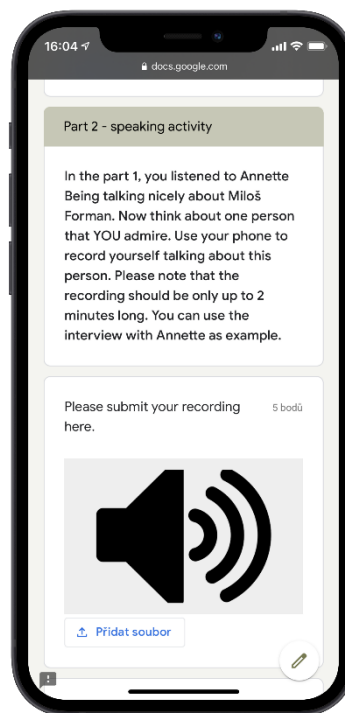
Rubrika je jedna z nových funkcí, které do Google Classroom přibyly v rámci pravidelných aktualizací. Pomocí rubriky může učitel vytvořit přednastavené hodnocení výstupu studenta, které následně použije pro všechny odevzdané úkoly. Konkrétním příkladem rubriky může být hodnocení esejí dle standardu Cambridge English Qualifications, které se používá při vyhodnocování esejí studentů na úrovni B2 (UCLES, 2021). Celou rubriku je možné naleznout v příloze 3. Student má možnost rubriku zobrazit již před odevzdáním vlastní práce, a získat tak přehled nad kritérii, dle kterých bude práce hodnocena. Po odevzdání má poté učitel možnost práci hodnotit dle předem stanovených kritérií, která se následně ve formě zpětné vazby opět zobrazí i studentovi (viz obr. 15 a obr. 16).

3.1.4 Ukázka způsobů využití kvízu v prostředí Google Classroom

Google formuláře se dají společně s využitím propojení s Google Classroom využít v mnoha ohledech výuky anglického jazyka. Nejčastěji se kvíz používá pro otestování nabytých znalostí studentů. Zde má učitel mnoho možností, jak cvičení koncipovat a využít tak rozmanité funkce, které Google formuláře nabízí. Na obr. 17 je možné vidět poslechové cvičení, kde má student za úkol poslechnout si nahrávku (zde je využito aplikace Youtube a



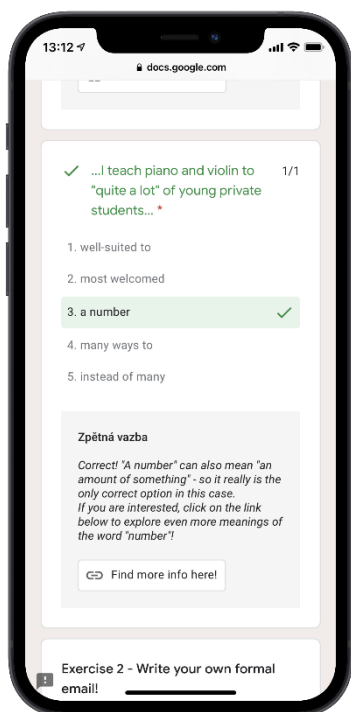
Obr. 17: Poslechové cvičení v kvízu



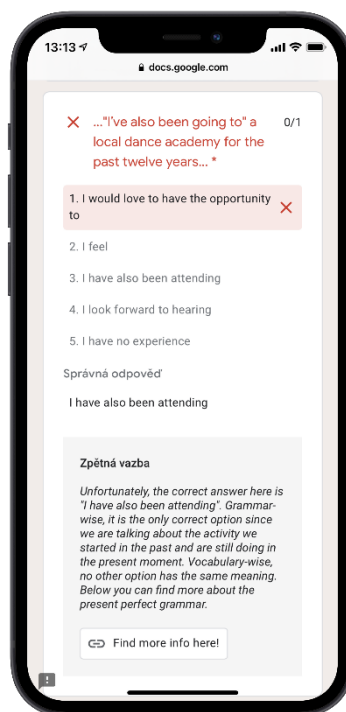
Obr. 18: Vlastní výstup studenta v kvízu

volně přístupného videa, obraz však pro tento konkrétní typ cvičení není důležitý) a odpovědět na otázky níže, které se nahrávky týkají. Zde však upozorňuji na problém, který může být překážkou v úspěšném splnění úkolu v testu za předpokladu, že učitel nechce, aby student mohl nahrávku slyšet vícekrát (většinou se poslechová cvičení v anglickém jazyce studentovi pustí dvakrát.) V Google formuláři bohužel nelze omezit počet přehrání, a tak může student nahrávku spustit bez omezení. Nabízí se zde však řešení v podobě využití jednoho z nabízených doplňků třetích stran, který umožňuje aplikovat na kvíz časový limit. Další typ cvičení (k vidění na obr. 18) požaduje po studentovi vlastní výstup v podobě nahrávky vlastního hlasu. Zde má student za úkol dle zadání nahrát na své mobilní zařízení zvukovou stopu a tu poté do kvízu odevzdat.

Pokud se učitel k takovému typu cvičení rozhodne, upozorňuji, že kvíz se v tuto chvíli již nedá automaticky vyhodnotit a je za potřebí nahrávku analyzovat ručně. V takovém případě student může zobrazit řešení pouze u typů cvičení, které svou podstatou nabízejí možnost plně automatického vyhodnocení.



Obr. 19: Zpětná vazba ke správné odpovědi



Obr. 20: Zpětná vazba ke špatné odpovědi

Další možnosti využití kvízu spočívají v možnosti poskytnout studentům přednastavenou zpětnou vazbu v případě automatického vyhodnocení kvízu. Ta se dá v případě Google formulářů nastavit jak pro odpověď správnou, tak i pro odpověď nesprávnou. V obou případech lze jako zpětnou vazbu použít text s vysvětlením daných jevů či porovnání s ostatními odpověďmi, a dále poskytnout odkaz na webové stránky, které učitel zvolí. Ty mohou studentovi dále přiblížit a osvětlit danou tematiku v případě odpovědi nesprávně (viz obr. 20), či rozšířit obzory v případě odpovědi správné (viz obr. 19).

3.2 Využití vhodných aplikací pro výuku anglického jazyka

V této kapitole uvádím aplikace, které se svými studenty využívám v rámci prezenční i distanční formy výuky a které jsou díky svým vlastnostem vhodné k výuce či procvičování anglického jazyka.

3.2.1 Kahoot

Aplikaci Kahoot využívám ve výuce anglického jazyka pro ověření nabytých znalostí slovní zásoby u studentů v rámci jak prezenční, tak i distanční výuky. Ke stažení je zdarma a je kompatibilní jak v rámci webového rozhraní, tak také v podobě aplikace jak pro iOS, tak pro operační systém Android. V aplikaci lze vytvářet vlastní cvičení nebo může učitel vybírat z obsáhlé databanky již vytvořených cvičení jinými uživateli. Zde uvádím několik možných typů cvičení, které v rámci výuky se studenty realizují:

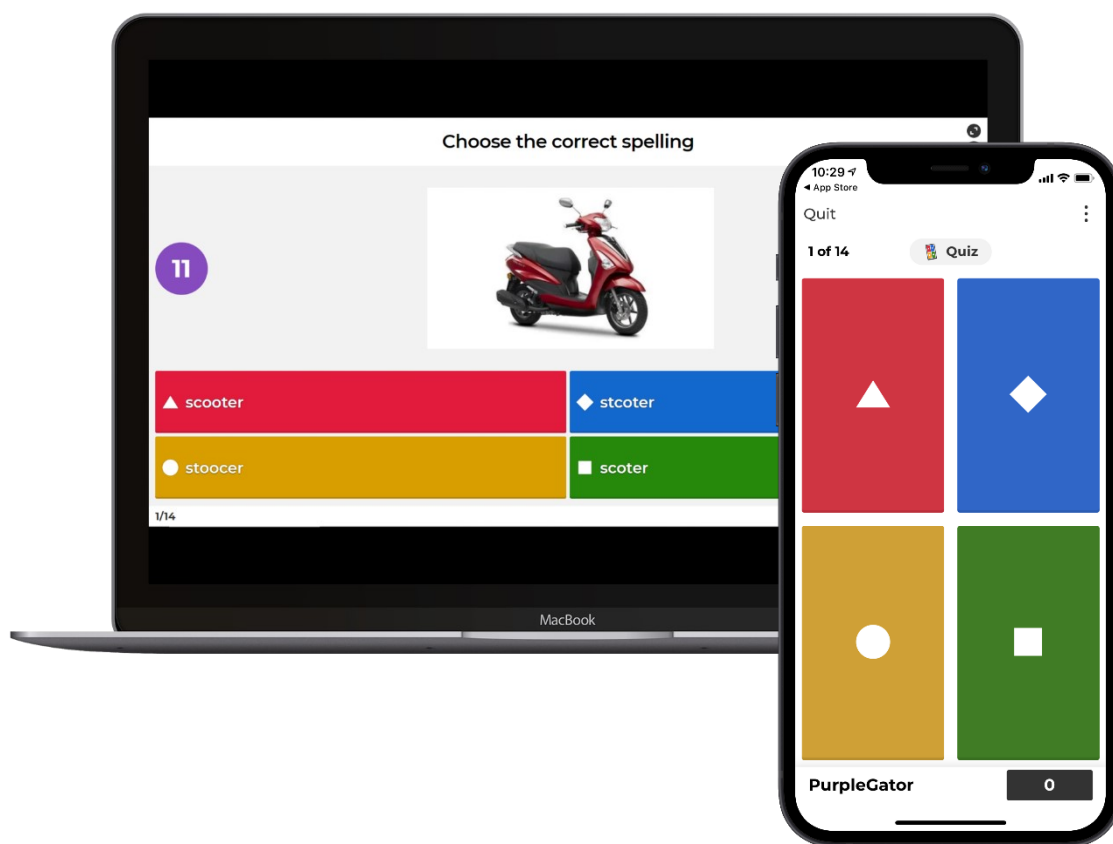
- podle vizuální předlohy má student za úkol poznat, o jaký konkrétní typ slovní zásoby se jedná;
- podle konkrétního typu slovní zásoby identifikovat vizuální vyjádření této slovní zásoby;
- v zadání učitel představí slovní zásobu, ovšem s nesprávným slovosledem, na studentovi je odhalit slovosled správný;
- student má v rámci distanční výuky za úkol vytvořit vlastní Kahoot cvičení na téma a s termíny z minulého setkání, poté tento Kahoot sám plní o několik lekcí později a testuje tak své vlastní nabyté vědomosti.

V této aplikaci je také na výběr z několika možných typů cvičení (liší se od formy, jakou student může odpovídat), jako jsou například vlastní psaní odpovědí, puzzle nebo dotazník, avšak tyto varianty jsou využitelné pouze v placené verzi ve formě předplatného.

Za výhody této aplikace považuji možnost studentů tvořit vlastní cvičení a poté je individuálně plnit a možnost interakce v rámci prezenční výuky, kdy je pro úspěšné splnění cvičení zapotřebí učitelova i studentova iniciativa. Další výhodou může být její možné využití ve třídách s žáky prvního stupně základních škol díky nenáročnému prostředí a relativně jednoduchému ovládání.

Za nevýhody pak považuji občasné chyby v připojení (zde doporučuji učitelům, aby své studenty povzbudili k nainstalování aplikace a nevyužívali pouze internetovou stránku pro připojení do hry) a malý výběr možných typů cvičení v bezplatné verzi.

Doporučuji pro jazykovou úroveň A2-B2.



Obr. 21: Aplikace Kahoot z pohledu webového rozhraní a mobilního rozhraní

3.2.2 Goosechase

Aplikaci Goosechase využívám se svými studenty v rámci distanční výuky (lze ovšem vytvořit typy cvičení i pro prezenční výuku). Tato aplikace je zdarma a je kompatibilní s mobilním operačním systémem iOS i Android. Tato aplikace není vytvořena přímo pro účely výuky anglického, či jiného jazyka, avšak její všestrannost dovoluje cvičení přizpůsobit pro celou řadu pedagogických typů cvičení. Aplikace je zcela zdarma a funguje na principu „hledání pokladu“, tzn. pomocí mobilního telefonu studenti plní různé úkoly, které jsou bodově ohodnoceny dle obtížnosti, často s využitím signálů GPS a aktivním pohybem v rámci území, které tvůrce hry zvolil. Zde je několik argumentů, proč právě tuto aplikaci využívám k výuce anglického jazyka:

- v rámci celé hry jde velmi přehledně nastavit automatizace celého procesu plnění her, což v případě výuky anglického jazyka přináší možnost zadávání úkolů v konkrétní dny;
- během celé hry lze oboustranně komunikovat, tj. mezi učitelem a studentem může probíhat zpětná vazba nezávisle na plnění úkolů;
- učitel jako tvůrce hry má možnost připojit k odpovědím studentů zpětnou vazbu a udělovat bonusová hodnocení s ohledem na individuální přístup k řešení problémů;
- studenti se v rámci jedné či více her mohou rozdělit do týmů a řešit tedy všechny úkoly ve skupině, či jednotlivě (zde také aplikace umožňuje učiteli kontrolu nad připojováním studentů do týmů).

V rámci prezenční výuky lze tuto aplikaci využít pro úkoly v rámci prostoru školy, která dovoluje další interakci s ostatními studenty či pracovníky školy.

Zde je několik příkladu konkrétních cvičení, která využívám při své výuce:

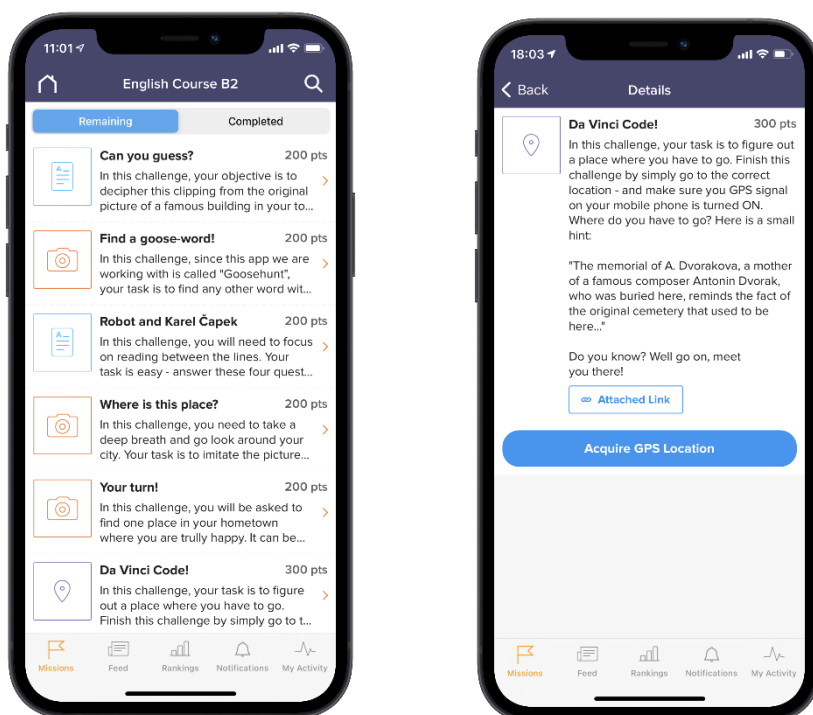
- hádanky v anglickém jazyce, výstupem studenta je psaný text a cvičení se díky vloženým možným odpovědím automaticky vyhodnotí;
- hledání určité památky v místě bydliště studenta – pomocí indicií v anglickém jazyce má student za úkol odhalit toto místo a s mobilním telefonem se fyzicky k tomuto místu přiblížit – pomocí GPS souřadnic, které učitel před zahájením hry do cvičení vloží, se automaticky tento úkol označí za splněný po dosažení těchto souřadnic (samozřejmě je v aplikaci možno nastavit odchylku);

- hledání místa dle vizuální předlohy a její co nejvěrnější napodobení – výstupem studenta je fotografie s popisem místa v anglickém jazyce;
- odkaz na internetovou stránku s výukovým materiálem – student musí v odkazu, který bude přiložený, najít jisté informace a napsat odpověď jako text nebo přiložit fotografii dle daných parametrů.

Za výhody této aplikace považuji zejména její všestrannost. Studenti také velice oceňují kreativní typy cvičení, kterých lze v této aplikaci dosáhnout a možnost zpětné vazby po celý čas trvání hry.

Za nevýhody považuji nutnost vlastnit aplikaci na mobilním zařízení pro přihlášení se do hry, a naopak nemožnost hru v mobilní aplikaci vytvořit. Také je celé prostředí aplikace pouze v anglickém jazyce, a tedy není zcela vhodné pro studenty, kteří s anglickým jazykem teprve začínají.

Doporučuji pro jazykovou úroveň B1-C2.



Obr. 22: Aplikace Goosechase

3.2.3 Quizlet

Aplikaci Quizlet využívám se studenty ve výuce pro ukotvení nabytých znalostí v oblasti slovní zásoby, případě gramatických jevů. Tuto aplikaci doporučuji studentům zejména v rámci vlastní přípravy na hodiny anglického jazyka. Student má možnost si v rámci aplikace sám doplňovat slovní zásobu či gramatické jevy, které mu v prezenční či distanční výuce způsobovaly problémy, a formou několika druhů cvičení, které aplikace Quizlet nabízí, tyto procvičovali ve svém volném čase.

Aplikace Quizlet (stejně jako aplikace Duolingo, viz kapitola 3.2.1) využívá teorii programového cvičení, kdy studentům umožňuje více procvičovat slova, která mají ve svých odpovědích chybně, a méně či vůbec slova, která již individuálním studentům nedělají problém.

Aplikace Quizlet má několik možných variant procvičování zadaných termínů, a to:

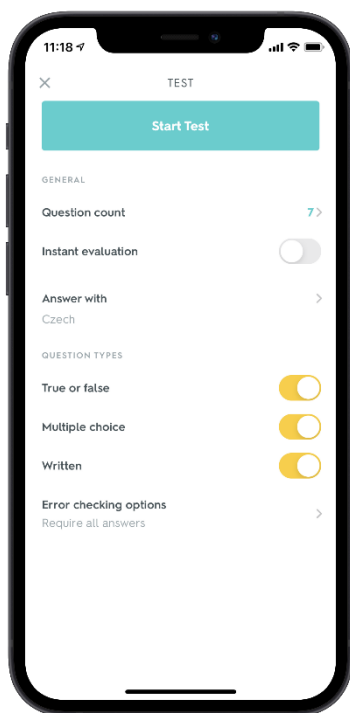
- varianta „learn“, kde student pomocí výběru správných odpovědí kontroluje dosažené znalosti a pochopení zadaných termínů;
- varianta „flashcards“, ve které má student k dispozici všechny termíny, které může následně procházet a za pomoci vysvětlivek si dané termíny opakovat;
- varianta „write“, kde student namísto výběru z více odpovědí musí správnou odpověď sám doplnit;
- varianta „match“, kde student termíny procvičuje formou pexesa, tj. spojováním správných termínů a jejich odpovídajících definicí;
- varianta „test“, kde si student může ověřit dosažené znalosti formou uceleného testu, kde je na výběr z více typů cvičení.

Pro dosažení nejlepších výsledků za pomoci této aplikace doporučuji svým studentům tento postup používání aplikace: nejprve nastudovat dané termíny v rámci varianty „flashcards“, poté nabyté znalosti otestovat za pomoci vybírání z více odpovědí (varianta „learn“), poté se v případě potřeby může student vrátit k variantě „flashcards“ anebo přistoupit k dalšímu typu cvičení („match“ či „write“). Nakonec doporučuji otestovat dosažené znalosti formou „test“.

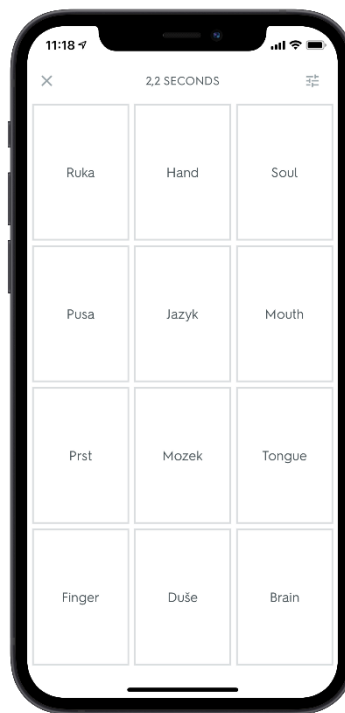
Za výhody této aplikace považuji zejména možnost studentů doplnit si do cvičení vlastní termíny či teorii, kterou by rádi zopakovali či se ji naučili v rámci seberealizace. Další výhodou může zejména pro učitele anglického (potažmo jiného cizího) jazyka být možnost automatického poslechu výslovnosti vložených termínů.

Za nevýhodu této aplikace považuji malou míru volnosti a kreativity v rámci vkládaných termínů a jejich definic, kde Quizlet umožňuje pouze vložení termínu a jeho odpovídající definice. Nabízí se zde větší míra volnosti v rámci vkládání teoretických i praktických poznatků z hodin.

Doporučuji pro jazykovou úroveň B1-C2.



Obr. 23: Aplikace Quizlet – varianta "test"



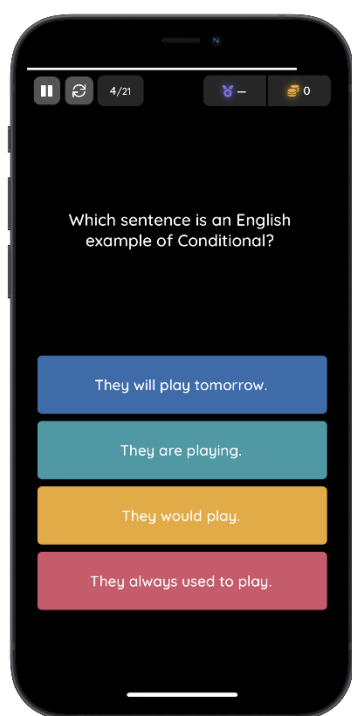
Obr. 24: Aplikace Quizlet – varianta "match"

3.2.4 Quizizz

Aplikaci Quizizz využívám se studenty jak v prezenční, tak distanční formě výuky jako nástupce aplikace Kahoot (viz kapitola 3.2.1). V aplikaci Quizizz lze kromě kvízů připravit pro studenty také celé lekce, do kterých lze kromě kontrolních otázek vložit snímky s teorií, která může studentům v průběhu cvičení pomoci. Na rozdíl od zmiňované aplikace Kahoot nabízí tato aplikace více možností pro tvorbu kurzu, stejně tak jako více možností pro samotné studenty v průběhu řešení zadaných úloh. Na výběr má učitel při tvorbě kurzu tyto

možnosti, které jsou obdobné s možnostmi v Google formulářích:

- volba z více odpovědí;
- zaškrtačací políčka;
- doplnění vhodného slova či fráze do prázdného pole;
- dotazník;
- prezentaci pro vysvětlení probírané látky.



Obr. 25: Aplikace Quizizz

Stejně jako aplikace Kahoot funguje Quizizz jak formou interaktivní, kdy učitel v prezenční výuce (či distanční na online lekci, například za využití Google Meet) promítá studentům otázky a prezentace a student na svém mobilním zařízení pouze ovládá promítaná cvičení a odpovídá na otázky, tak i formou plně distanční, kdy student může celé zadané cvičení procházet sám na svém mobilním telefonu.

Za výhodu této aplikace považuji možnost zadat studentům cvičení na později formou domácího úkolu. Student tak má možnost cvičení splnit ve svém vlastním zvoleném čase. Další výhodou aplikace (zejména oproti výše zmiňované aplikaci Kahoot) může být pro učitele, který má zájem tuto aplikaci využít ve svých hodinách, možnost vkládat do cvičení snímky s teorií.

Za nevýhodu této aplikace považuji funkce, které jsou přístupné pouze v placené verzi. Je nutné však upozornit na fakt, že již ve verzi, která je všem poskytována zdarma, obsahuje aplikace velké množství nástrojů a funkcí, které učitel může při tvorbě cvičení využít. Dalo

by se tedy říci, že se nejedná o nevýhodu, ale pouze o možnost dalších nadstandardních funkcí, které naleznou své uplatnění v případě, že se instituce či individuální učitelé rozhodnou investovat do prémiové verze.

Doporučuji pro jazykovou úroveň A2-C2.

3.2.5 Duolingo

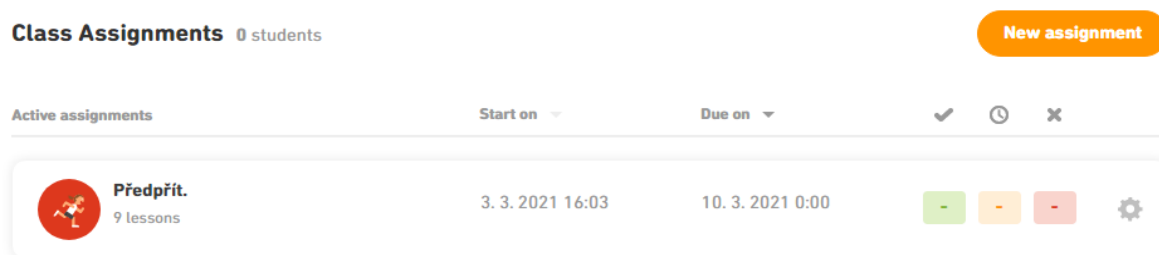
Aplikace Duolingo je světově známá pro výuku mnoha cizích jazyků. Její předností je samostudium, lze však tuto aplikaci využít i v rámci výuky studentů v prezenční i distanční formě. Je zdarma a pro platformy iOS i Android. Duolingo nabízí vlastní přednastavené studijní plány, pro začátečníky až po pokročilé. Výhodou pro česky mluvící studenty je integrace českého jazyka do výukového prostředí, kdy s nimi aplikace komunikuje anglicky a v případě potřeby česky (jedná se například o překlad neznámých slov či frází). V rámci „Duolingo for Schools“ má učitel možnost vytvořit kurz, přihlásit studenty a zadávat úkoly a cvičení z přednastavených lekcí. Je také možné daná cvičení interaktivně procházet se studenty v prezenční formě studia. Aplikace Duolingo také využívá teorii programového cvičení, což studentům umožňuje procvičovat slova, která často mají ve svých odpovědích chybně, a naopak slova, která již nepotřebují opakovat, do cvičení vkládat méně frekventovaně.

Co se týče úkolů, které učitel nastaví pro pozdější plnění studenty, má na výběr z cílů ve formě zkušenostních bodů, které dle aplikace odpovídají několika desítkám minut denní přípravy, či konkrétní lekci. V obou případech je možné nastavit časový limit, konkrétně datum a čas, do kdy mají studenti možnost na úkolech pracovat (viz obr. 26). Učitel má vždy v reálném čase možnost kontrolovat studenty v plnění zadaných cvičení.

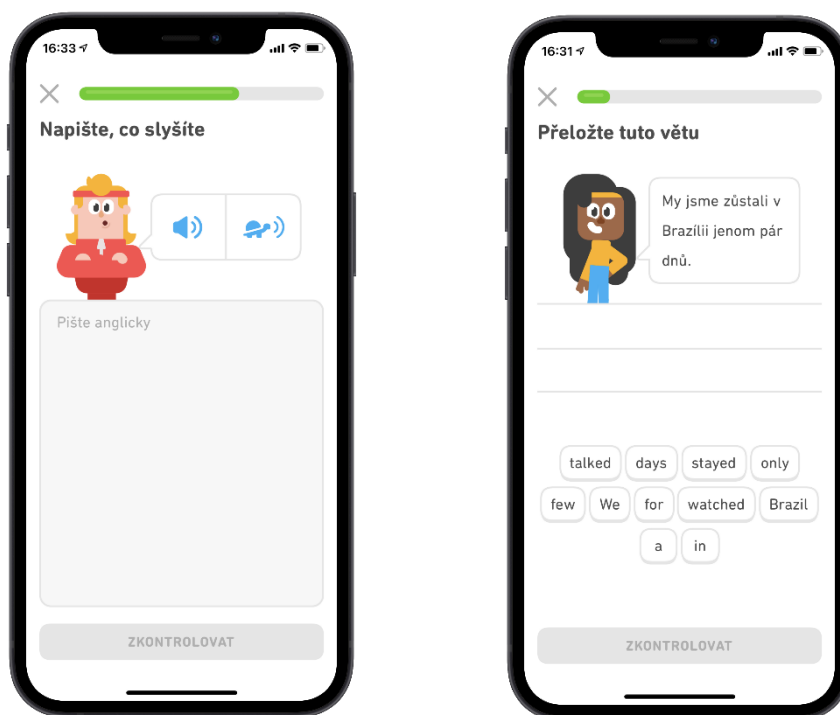
Velkou výhodou aplikace Duolingo je uživatelsky přívětivé prostředí, velké množství lekcí koncipované hravou formou (viz obr. 27), které obsahují jak slovní zásobu, tak gramatické jevy, a možnost sledovat pokrok studentů a zadávat jim konkrétní lekce, které jsou v rámci prezenční výuky probírány dle studijního plánu školy. Další výhodou je kromě možné implementace do Google Classroom také procvičování mluveného projevu výslovnosti studentů.

Nevýhodou této aplikace je nemožnost vytvářet nová a vlastní cvičení, která by blíže odpovídala tématům probíraných v rámci prezenční výuky. K této nevýhodě se také váže omezené množství lekcí – pro pokročilé studenty tato aplikace může ztrácet význam, neboť jim nedokáže nabídnout nic nového.

Doporučuji pro jazykovou úroveň A1-B2.



Obr. 26: Zadaný úkol v aplikaci Duolingo



Obr. 27: Aplikace Duolingo

4 Diskuse

Náplní této kapitoly je shrnutí vlastních poznatků, zkušeností a zajímavostí, se kterými jsem přišel do styku při vytváření tohoto kurzu a jeho implementaci v hodinách anglického jazyka.

Co se týče samotné tvorby kurzu, zde se potvrdily poznatky z teoretické části této práce, a to že tvorba takového kurzu a cvičení, které má obsahovat, je časově náročná a vyžaduje velmi důkladnou rešerši témat, která chce učitel v rámci prezenční i distanční výuky prezentovat studentům. Je však nutno podotknout, že pokud učitel vyhodnotí vytvořená cvičení jako funkční a úspěšná, je možné tyto ve svých kurzech duplikovat pro další použití. Důležitá také byla celá koncepce jednotlivých cvičení, a to zejména s konkrétním ohledem na m-learning a tedy limitací, která s sebou mobilní zařízení přináší. Nešlo tedy pouze o zjednodušenou implementaci psaného projevu studenta do distanční roviny výuky v rámci Google Classroom, ale bylo nutné tuto složku výuky anglického jazyka přizpůsobit velikosti displejů, kterými mobilní zařízení disponují. Je tedy při tvorbě kurzu v prostředí Google Classroom nasnadě nedbat pouze na samotnou edukativní rovinu daných cvičení, ale také na jejich funkcionalitu a interaktivnost v rámci online výukového prostředí. Kladně hodnotím také možnost organizace všech materiálů a cvičení do příslušných lekcí či kategorií, která v předchozí variantě emailové korespondence nebyla možná a pro učitele i pro studenty byla organizace matoucí.

V rámci samotného používání kurzu studenty anglického jazyka opět výhody dle zpětné vazby převažují nad nevýhodami. Vzhledem k tomu, že se dotazovaní studenti již s prostředím Google Classroom setkali, nebyla práce v tomto online prostředí pro studenty novou zkušeností, a tak zapsání do kurzu a orientace v kurzu nečinila studentům žádné problémy. Avšak i po zpětné vazbě studenta, který se s prostředím Googlem Classroom zatím nesetkal, vyšlo najevo, že se student při zapsání se do kurzu a orientaci v něm nepotýkal s problémy technického charakteru. Nevýhodou bylo pro studenty (v tomto případě jak pro ty, kteří s prostředím již přišli do styku, tak pro ty, co v tomto prostředí zatím nikdy nepracovali) pouze ne zcela vhodné zadání několika konkrétních cvičení (ty byly v Google Classroom výhradně v anglickém jazyce), a to zejména v případě, že cvičení odkazovala na externí webové stránky s aplikacemi pro procvičení jazyka. Tento problém

jsem řešil operativně přepracováním zadání cvičení a případně individuální komunikací se studenty, kteří s připojením do aplikací měli problém.

Komunikace a zpětná vazba probíhala s ohledem na předchozí variantu (emailová korespondence) výrazně lépe. Ať už se zpětná vazba týkala hodnocení cvičení či postupu při vypracovávání úkolů, studenti tuto formu hodnotili s nadšením, stejně tak se sami aktivně podíleli na komunikaci v rámci kurzu v prostředí Google Classroom, pokud měli na učitele dotaz nebo připomínku či návrhy na zlepšení. Hodnocení ocenili studenti zejména v rovině přehlednosti a dostupnosti všech důležitých údajů, z pohledu učitele jsem tyto parametry shledal stejně přínosné pro vlastní přehlednost. Navíc mne mile překvapila přítomnost rozdělení hodnocení na kategorie a jejich příslušné váhy, které usnadňují hodnocení v případě více různých typů evaluačních cvičení. Zpětná vazba se také kladně projevila v rámci možnosti online výuky za pomoci nástroje Google Meet, kde hlavní výhodou byla možnost bezprostřední komunikace mezi učitelem a studentem a možnost reagovat na problémy fonetického charakteru studentů, na které při emailové korespondenci nebylo možné interaktivně reagovat.

Prostředí Google Classroom také s ohledem na teoretickou část práce velmi pozitivně hodnotím v rámci široké škály materiálů, které mohly být studentům k dispozici. Bylo tedy při vytváření kurzu možné studentům kromě dokumentů s teorií poskytnout také nahrávky, videosekvence a odkazy na interaktivní stránky, které ještě více rozšířily studentům obory v oblasti využití m-learningu ve výuce anglického jazyka.

Aplikace, se kterými studenti v rámci kurzu v prostředí Google Classroom pracovali, se ukázaly být přínosnými doplňky pro výuku jak prezenčního, tak distančního charakteru. Studenti v prezenční výuce projevili o tyto aplikace zájem a z celkového chování studentů během výuky bylo možné zpozorovat jejich zvýšenou aktivitu a komunikativnost v průběhu používání aplikací než v případě výuky bez zapojení těchto aplikací třetích stran. Stejně tak studenti projevili zájem o využívání těchto aplikací ve svém volném čase, jak pro opakování učiva v rámci výuky v kurzu, tak i pro osobní, individuální potřeby. Nevýhodou daných aplikací byla prvotní nutnost vysvětlit studentům způsob používání v případě, že s aplikacemi nikdy nepřišli do styku, tato nevýhoda však byla pouze jednorázového charakteru, a tak na samotný průběh výuky neměla výrazný vliv. Další nevýhodou se po

implementaci do výuky ukázaly občasné problémy technického charakteru, které však svojí povahou nebránily v úspěšnému dokončení konkrétních cvičení, pouze v několika případech prodloužily dobu trvání práce na cvičeních. Jednalo se o dočasné zatížení serverů, na kterých aplikace běží, a tedy zpomalení reakcí ze strany výstupů aplikace, a o krátkodobé neúspěšné připojení do aplikací studenty. Doporučuji tedy při vytváření učebních plánů skutečnost těchto technických problémů zahrnout do celkového času, který na vypracování cvičení učitel stanovuje.

Co se týče zajímavostí, které vyplynuly z implementace kurzu v prostředí Google Classroom a aplikací, o kterých pojednává praktická část této práce, vyzdvihl bych zde několik předních zjištění.

Tím prvním je interaktivní možnost zpracování kvízů prostřednictvím Google Forms, kde jsem při tvorbě praktické části této práce narazil hned na několik zajímavých prvků využitelných pro procvičení znalosti fonetické, gramatické i lexikální složky jazyka. Jedná se zejména o možnost vkládání videozáznamů a vlastních souborů vytvořených studentem. Dalším zjištěním pro mne byla možnost implementace doplňků třetích stran, které do Google Forms přidávají ještě více možností týkajících se ovládání, organizace i interaktivnosti cvičení. Zajímavým doplňkem třetí strany, který bych rád využil osobně při tvorbě budoucích kvízů, je možnost opatřit kvíz časomírou. Dokáží tak lépe nasimulovat podmínky, za kterých studenti absolvují certifikované zkoušky z anglického jazyka.

Druhým je možnost evaluace psaného projevu studentů pomocí rubrik. Z pohledu učitele tuto novou funkci velmi vítám, neboť se studenty procvičuji psaný projev typu esejí dle standardů certifikovaných zkoušek, které mají jasně stanovená kritéria, dle kterých se eseje hodnotí. Ať už se v mém případě jedná jen o pár individuálních studentů, či o celou třídu v případě využití rubrik ve školních institucích, věřím, že učitelům velmi usnadní zpětnou vazbu studentům a ušetří čas, který nad evaluací stráví. Nevýhodou je pouze prvotní tvorba rubriky, která je z časového i informačního hlediska náročná, a nemožnost evaluace pomocí rubriky na mobilním zařízení. Zde však lze polemizovat, zdali by takováto evaluace vůbec pro učitele byla vhodnou alternativou, vzhledem k faktu, že esej standardně obsahuje více než 100 slov, a tedy přehlednost na mobilním zařízení by pro učitele mohla být spíše překážkou. Co se týče studentů, ze zpětné vazby vyplývá, že přítomnost rubriky ve svých

hodnoceních hodnotí kladně – zejména přehlednost a míru informací na mobilním zařízení, které rubrika může obsahovat, a také přehledné bodové hodnocení.

Třetím objevem je až nečekaně velká pozitivní zpětná vazba studentů k aplikaci Goosechase. Studenti se svěřili, že se s tímto typem aplikace v průběhu studia nesetkali a velmi ocenili možnosti a interaktivitu, kterou tato aplikace studentům nabízí. Již po skončení testovací fáze implementace aplikace, kdy měli studenti k dispozici 7 typů cvičení, které měly za úkol ověřit využitelnost těchto forem cvičení v praxi, studenti žádali o další sady cvičení, které by mohli v průběhu distanční části výuky plnit. Z mého pohledu tuto zpětnou vazbu hodnotím velmi kladně, neboť studenti pomocí zábavné formy mohou více využívat anglický jazyk v reálném prostředí. Stejně jako v případě tvorby cvičení v online prostředí Google Classroom, i v této aplikaci je sice tvorba konkrétních cvičení náročná na čas a kreativitu vyučujícího, lze je však opět duplikovat a používat opakovaně, a tedy se čas a úsilí vynaložené na tvorbu kladně promítne v dlouhodobějším měřítku používání této aplikace se studenty.

5 Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo nejprve vymezení pojmů, které s tématem m-learningu a virtuálních učeben souvisí a dále teoreticky shrnout možnosti zvoleného prostředí Google Classroom pro výuku prezenčního a distančního charakteru, stejně jako uvést jeho hlavní způsoby použití při výuce jak z pohledu učitele, tak z pohledu studenta.

Dalším cílem bylo za použití těchto nabytých teoretických poznatků vytvořit konkrétní ucelený kurz v prostředí Google Classroom, který byl následně aplikován při prezenční i distanční výuce se studenty. V praktické části této práce byla dále uvedena a podrobně popsána realizace konkrétních sad interaktivních cvičení pro gramatickou, lexikologickou i fonetickou složku anglického jazyka, které se ve vytvořeném kurzu objevují, a popsány aplikace, které svou podstatou mohou být využity jako podpora pro výuku anglického jazyka. Součástí této práce jsou také okomentované ilustrace, které mohou čtenářům přiblížit konkrétní vizuální podobu témat, která tato práce obsahuje.

Naposledním cílem této bakalářské práce bylo seznámit se se zpětnou vazbou studentů, kteří aplikovaný kurz absolvovali. Okomentovaná zpětná vazba s poznatky, zkušenostmi a zajímavostmi je obsahem diskuse této práce.

6 Seznam použitých informačních zdrojů

100 METOD [online]. *Mrak slov (Word cloud)*. 2017 [cit. 2021-03-02]. Dostupné z: <https://100metod.cz/post/156792186814/34-mrak-slov-word-cloud>

BRDIČKA, B. *Role internetu ve vzdělávání*. AISIS, Kladno, 2003. ISBN: 80-239-0106-0. Dostupný z: <http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/role/>

COUNCIL OF EUROPE. *Společný evropský referenční rámec pro jazyky: jak se učíme jazykům, jak je vyučujeme a jak v jazycích hodnotíme*. Translated by Jaroslava Ivanová. 2. české vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006. ISBN 8024414252.

DOSTÁL, J. *Pedagogická efektivita off-line learningu v celoživotním vzdělávání*. In *Klady a zápory e-learningu na menších vysokých školách, ale nejen na nich*. SVŠES, Praha, 2008. ISBN 978-80-86744-76-6

GOOGLE [online]. *Nápověda Učebna: Nastavení hodnocení*. 2021 [cit. 2021-02-24]. Dostupné z: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/9184995?hl=cs&authuser=0#zippy>

HAVLOVÁ, J, RESSLER, M. Web 2.0. In: *KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online]. Praha: Národní knihovna ČR, 2003 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: https://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000014569&local_base=KTD

HAVLOVÁ, J. M-learning. In: *KTD: Česká terminologická databáze knihovnictví a informační vědy (TDKIV)* [online]. Praha: Národní knihovna ČR, 2003 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: https://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000015163&local_base=KTD

MAŇENA, V. *Moderně s Moodle*. CZ-NIC, Praha, 2015. ISBN: 978-80-905802-7-5

PUPÍK, Adolf. *Google Lens: Užitečný pomocník, který umí rozpoznat rostliny, zvířata a přeloží i text.* [online]. 2019 [cit. 2021-02-24]. Dostupné z: <https://infoek.cz/google-lens-2019/https://infoek.cz/google-lens-2019/>

STŘEDISKO INFORMAČNÍCH SLUŽEB [online]. *G Suite (Google Apps)*. Česká zemědělská univerzita v Praze, 2021 [cit. 2021-03-04]. Dostupné z: <https://katedry.czu.cz/sis/g-suite?editmode=0>

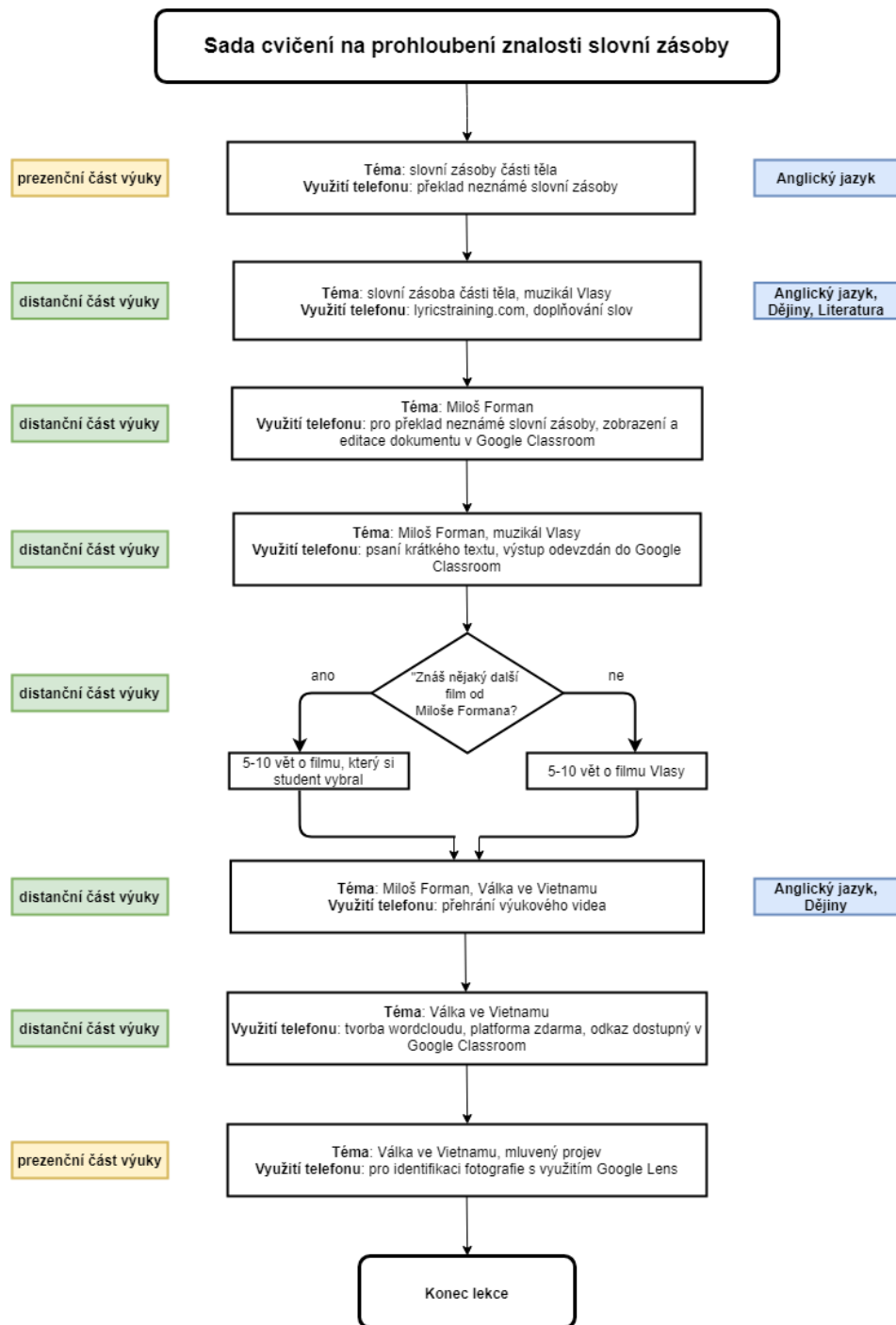
TRAXLER, J. *Learning with Mobiles in Digital Age. In Pedagogika: časopis pro vědy o vzdělávání a výchově.* Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, 1992-. ISSN 0031-3815.

UCLES [online]. *Společný evropský referenční rámec pro jazyky SERR (CEFR)*. 2021 [cit. 2021-02-28]. Dostupné z: <https://www.cambridgeenglish.org/cz/exams-and-tests/cefr/https://www.cambridgeenglish.org/cz/exams-and-tests/cefr/>

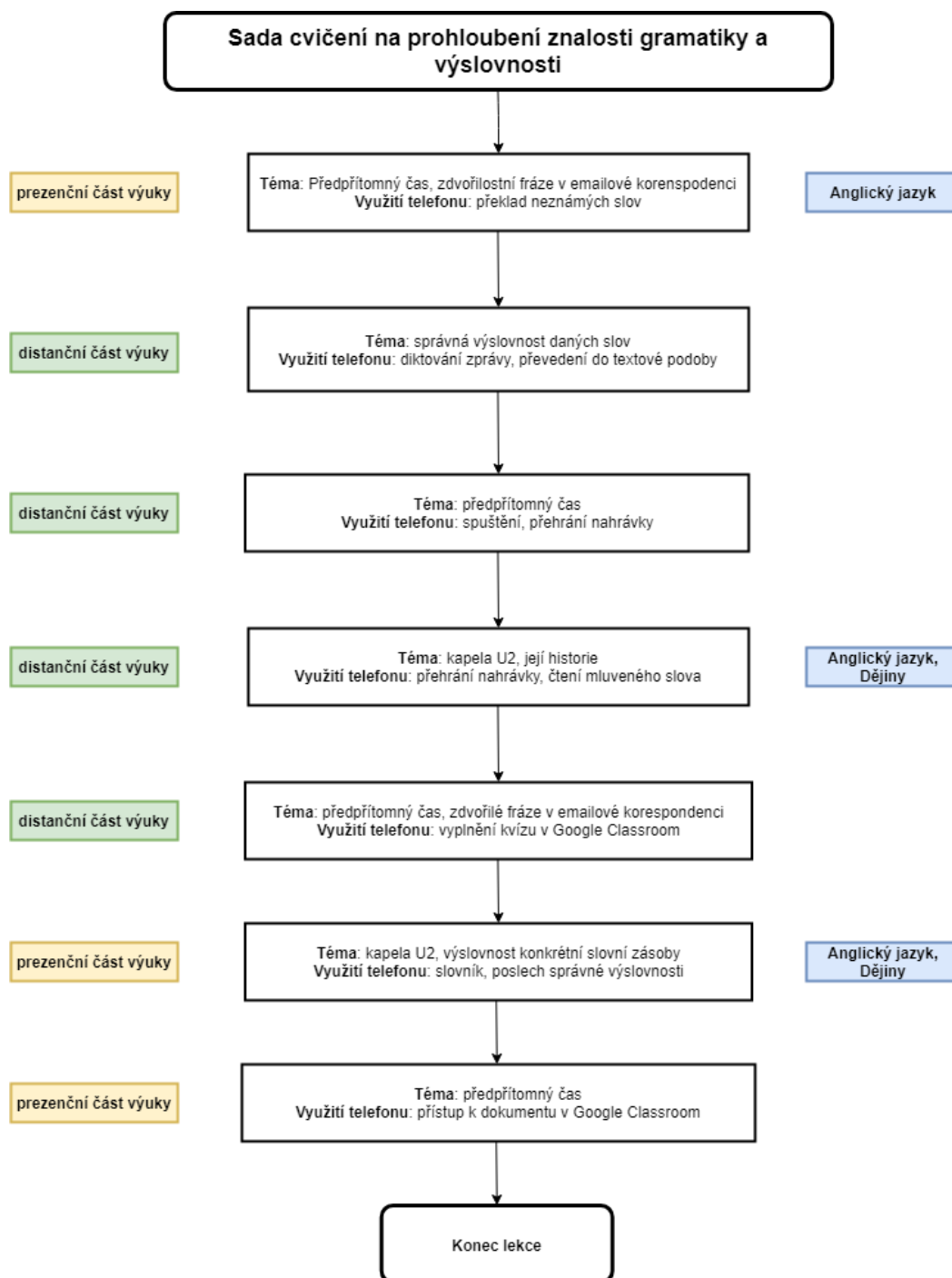
ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI [online]. *Stránky uživatelské podpory*. 2003 [cit. 2021-02-23]. Dostupné z: https://support.zcu.cz/index.php?title=Google_Apps&direction=prev&oldid=55738https://support.zcu.cz/index.php?title=Google_Apps&direction=prev&oldid=55738

7 Seznam příloh

Příloha 1 – Diagram – Sada cvičení na prohloubení znalosti slovní zásoby



Příloha 2 – Diagram – Sada cvičení na prohloubení znalosti gramatiky a výslovnosti



Příloha 3 – Rubrika

Essay

/20

Content					
answering the task, supporting your ideas					
Excellent 5 b. All content is relevant to the task. Target reader is fully informed.	Very good 4 b. Performance shares features of Bands 3 and 5.	Good 3 b. Minor irrelevances and/or omissions may be present. Target reader is on the whole informed.	Average 2 b. Performance shares features of Bands 1 and 3.	Below Average 1 b. Irrelevances and misinterpretation of task may be present. Target reader is minimally informed.	Insufficient 0 b. Content is totally irrelevant. Target reader is not informed.

Communicative Achievement					
register, tone, clear ideas, conventions of the specific task type					
Excellent 5 b. Uses the conventions of the communicative task effectively to hold the target reader's attention and communicate straightforward and complex ideas, as appropriate.	Very good 4 b. Performance shares features of Bands 3 and 5.	Good 3 b. Uses the conventions of the communicative task to hold the target reader's attention and communicate straightforward ideas.	Average 2 b. Performance shares features of Bands 1 and 3.	Below average 1 b. Uses the conventions of the communicative task in generally appropriate ways to communicate straightforward ideas.	Insufficient 0 b. Performance below Band 1.

Organisation					
structure of the text, logical order, connected ideas					
Excellent 5 b. Text is well organised and coherent, using a variety of cohesive devices and organisational patterns to generally good effect.	Very good 4 b. Performance shares features of Bands 3 and 5.	Good 3 b. Text is generally well organised and coherent, using a variety of linking words and cohesive devices.	Average 2 b. Performance shares features of Bands 1 and 3.	Below average 1 b. Text is connected and coherent, using basic linking words and a limited number of cohesive devices.	Insufficient 0 b. Performance below Band 1.

Language					
grammar and vocabulary					
Excellent 5 b. Uses a range of vocabulary, including less common lexis, appropriately. Uses a range of simple and complex grammatical forms with control and flexibility. Occasional errors may be present.	Very good 4 b. Performance shares features of Bands 3 and 5.	Good 3 b. Uses a range of everyday vocabulary appropriately, with occasional inappropriate use of less common lexis. Uses a range of simple and some complex grammatical forms.	Average 2 b. Performance shares features of Bands 1 and 3.	Below average 1 b. Uses everyday vocabulary generally appropriately, while occasionally overusing certain lexis. Uses simple grammatical forms with a good degree of control. While errors are	Insufficient 0 b. Performance below Band 1.